PC Games

Wissen, was gespielt wird

TIPPS & TRICKS

SONDERHEFT

2/2003

€ 7,50

Österreich € 7,99; Dänemark dkr 63,-; Schweiz sfr 14,70
Niederlande, Belgien, Luxemburg € 8,50
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 9,40

MIT 4 CDs

TIPPS & TRICKS SONDERHEFT

15.000 TIPPS!

Über 90 Seiten im Heft PLUS mehr als 800 Seiten als PDF auf CD!

KOMPLETT GELÖST:

UNREAL 2

Action-Hit: So besiegen Sie die Alien-Brut!

AGE OF MYTHOLOGY

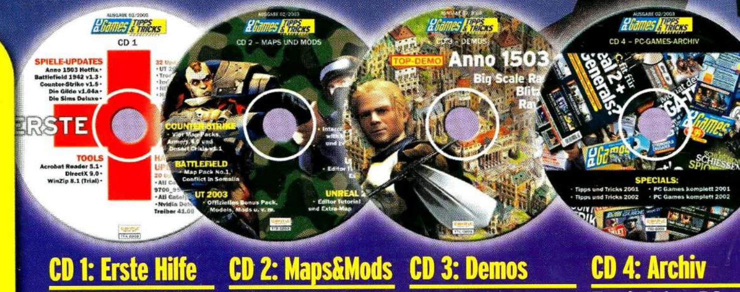
Auf zwölf Seiten zum Sieg. Mit riesigen Levelkarten!

SPLINTER CELL

Leise, präzise und elegant: Die Mega-Lösung im Sam-Fisher-Style!

4 195264 007509 02

4 CDs



CD 1: Erste Hilfe
Patches, Updates und Treiber

CD 2: Maps&Mods
Mehr Spaß mit CS, UT 2003 & GTA 3

CD 3: Demos
5 Top-Demos, inkl. Anno 1503

CD 4: Archiv
Zwei Jahre PC Games auf CD



EDITORIAL

Jetzt 50 % mehr!

Billiger Trick? Gar eine Mogelpackung? Auf keinen Fall. Wenn bei uns 50 % mehr Inhalt draufsteht, ist auch 50 % mehr drin! Die Seitenzahl des Heftes hat sich zur Vorausgabe zwar nicht geändert, aber die Seiten sind neu. Mehr Text auf gleichem Platz heißt die Devise. Im alten Layout wäre dieses Heft zirka 150 Seiten stark. Durch diese Änderung bieten wir Ihnen in gewohnter Qualität mehr Ausführlichkeit. Im diesem Heft finden Sie gleich sechs Komplettlösungen, unter anderem zu den Top-Titeln **Splinter Cell**, **Unreal 2** und **C&C Generals**. Und wem die aktuellen Tipps nicht reichen, findet auf der CD 4 zwei gesamte Jahrgänge Tipps & Tricks der PC Games. 93 Seiten im Heft plus 814 Seiten auf CD. Da bleibt keine Frage offen. Natürlich hat die fleißige CD-Abteilung auch wieder jede Menge Patches, Tools, Updates, Treiber, Demos und vieles mehr auf die vier Silberlinge gebannt. Ich wünsche Ihnen einen guten Start in den Frühling und viel Spaß mit Ihren Lieblingsspielen und natürlich den dazugehörigen Tipps und Lösungen.

Florian Weidhase

Inhalt

Komplettlösungen

Multiplayer-Tipps

Allgemeine Tipps

Kurztipps & Cheats

Inserentenverzeichnis

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: tipps@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200
Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne, Thorsten Szameitat

[REDAKTION]
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (V. i. S. d. P.), Stefan Weiß, Thomas Eder, Ralph Wollner, Ansgar Steidle

Textchefs: Michael Ploog, Margit Koch-Weiß

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Carola Giese, Roland Gerhardt, Paul Krügel, René Weinberg, Florian Hannich

Titelgestaltung: René Weinberg

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Produktionsleitung: Ralf Kutzer

Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

[ANZEIGENKONTAKT]
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/2872-340
Fax: +49 - 911/2872-241

E-Mail: ina.willax@computec.de
Web: www.computec.de

Anzeigenleitung gesamt (V. i. S. d. P.)
Ina Willax 0911/2872-346

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 1.10.2002.

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:











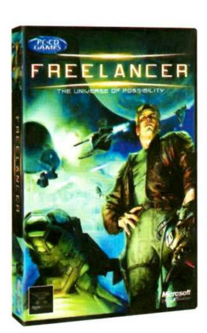




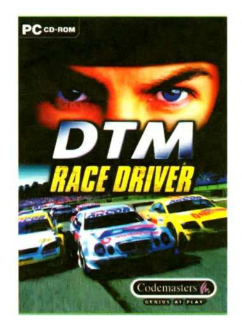


Angriff der Spitzen-Prämien

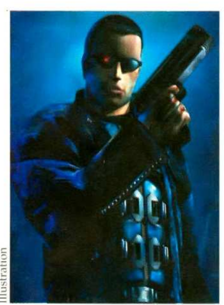
So viele Prämien gab's noch nie bei PC Games. Wer jetzt einen neuen Abonnenten wirbt, hat die Qual der Wahl **unter reihenweise genialen Prämien.**



Freelancer
Nach einem Überfall auf Ihre Raumstation stranden Sie, all Ihres Hab und Guts beraubt, auf einem fernen Planeten. Was Sie dort im vierten Jahrtausend erwartet, ist das harte und abwechslungsreiche Leben eines Draufgängers, Söldners und Freibeuters mit heißen Weltraum-Kämpfen, gefährlichem Schwarzhandel und mysteriösen Alien-Artefakten. Erscheint voraussichtl. am 11.4.03.
Prämien-Nr.: 002232

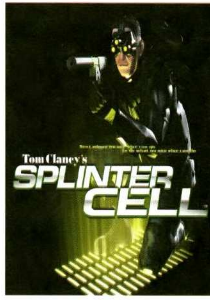


DTM Race Driver
In diesem einzigartigen, filmartigen Renn-Abenteuer brauchen Sie Ihren ganzen Mut, Ihre ganzen Fähigkeiten und Ihre gesamte Leidenschaft, um Ryan McKane vom Rookie bis zum weltklasse Rennfahrer zu bringen. Hängen Sie die Gegner ab, stellen Sie sich Ihren Herausforderungen und erleben Sie Siege und Niederlagen... Aber das Wichtigste ist: GEWINNEN! Erscheint voraussichtl. am 4.4.03.
Prämien-Nr.: 002150



Illustration

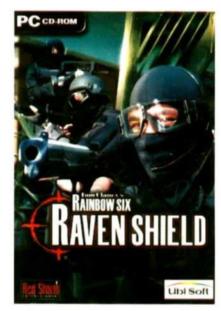
DX2 – Invisible War
Action-Rollenspiel der Extraklasse. Erscheint vorrausichtl. im Sommer 2003.
Prämien-Nr.: 002231



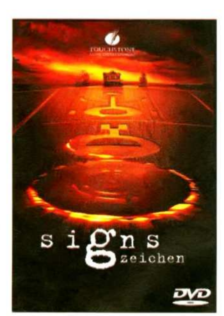
Splinter Cell
Taktisches High-Tech-Action-Adventure der Extra-Klasse. Knisternde Spannung!
Prämien-Nr.: 002089



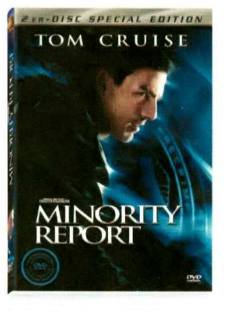
Command & Conquer Generals
Der neueste Teil des legendären Strategie-Klassikers. Mit atemberaubender 3D-Grafik.
Prämien-Nr.: 002104



Raven Shield
Der dritte Teil der Rainbow Six-Serie. Erscheint voraussichtl. am 20.3.03.
Prämien-Nr.: 002154



Signs – Zeichen DVD
Kornkreise im Maisfeld. Mel Gibson in einem mystischen Nervenkitzler. Genial! Erscheint am 3.4.03.
Prämien-Nr.: 002222



Minority Report DVD
Düstere Zukunftsvision von Steven Spielberg mit Tom Cruise. Unheimlich und realitätsnah. Erscheint am 22.3.03.
Prämien-Nr. 002226



Logitech MX 500 Optical Mouse
Dank der ergonomischen Form und des Hochleistungsprozessors für Spieler hervorragend geeignet.
Prämien-Nr.: 002245



DTK USB-Stick 64 MB
Damit können Sie Daten, Bilder, MP3s immer bei sich führen und schnell auf andere PCs übertragen.
Prämien-Nr.: 002216

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM inkl. Bonus-CD – nur im Abo. (€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/Jahr); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PG TT 02

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Cheats & Codes

UNREAL TOURNAMENT 2003

Im Finale von **UT 2003** gibt es einen einfachen Trick, um Malcolm zu besiegen. Man nimmt einfach einen der beiden Lifte an den Seiten der Karte, um auf den Steg zu gelangen, in dessen Mitte sich eine Plattform mit einem Loch befindet. Wenn Sie durch dieses Loch sehen, schicken Sie ein, zwei Granaten mit der Flakcannon in seine ungefähre Richtung. Er wird jetzt versuchen, zu Ihnen zu gelangen. Sobald Sie sehen, dass er sich in Richtung Aufzug bewegt, laufen Sie zum oberen Ende des Liftes, um den Knilch bei seiner Ankunft mit einem Schuss aus der Flakcannon aus nächster Nähe zu besiegen.

Beobachterperspektive einschalten:
Öffnen Sie die Konsole mit der „Ö"-Taste und geben Sie „behindview 1" ein, um in die Beobachterperspektive zu wechseln. Wenn Sie zur Ego-Ansicht zurückkehren wollen, müssen Sie nur die Konsole öffnen und „behindview 0"eingeben.

Freischalten aller Skins
Öffnen Sie die Datei UT2003.ini mit einem Texteditor und fügen Sie die folgenden Zeilen am Ende des Textes ein:

```
[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True
bTDMUnlocked=True
bDOMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True
```

ROBIN HOOD

Um Cheats eingeben zu können, muss der Mauszeiger auf der Kriech-Position im Interface stehen. Drücken Sie dann die „F11"-Taste und geben Sie den gewünschten Code ein:

Cheat	Wirkung
Goodluck	Schenkt Ihnen ein Kleeblatt
Cash	Zusätzliches Geld
Merryman	Zusätzliche Merrymen
Unblip	Aus Schatten werden sichtbare Gegner
Pam	Macht Gegner dumm

DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

So leicht kommen Sie selten an Cheats heran: Öffnen Sie einfach die dazugehörige Readme-Datei, die sich im Spielverzeichnis befindet. Dort sind die Cheats abgedruckt.

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Geben Sie einem Ihrer Besucher einen der folgenden Namen, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren.

Cheats	Wirkung
Melanie Warn	Ihre Gäste haben höhere Glückswerte.
Bill Gates	Der Besucher hat unendlich viel Geld.
John Mace	Der Besucher zahlt immer den doppelten Preis.
John Wardley	Alle Gäste sind von Ihrem Park begeistert.
Katie Brayshaw	Winkende Gäste
Damon Hill	Der Gast fährt die Gokarts fortan doppelt so schnell.
Michael Schumacher	Der Besucher fährt die Gokarts mit Rekordtempo.
Tom Cruise	Der Gast fährt jede Achterbahn.
Tony Day	Der Besucher isst einen Hamburger nach dem anderen.

NO ONE LIVES FOREVER 2

Die Cheats der Demofunktion funktionieren auch mit der Vollversion des smarten Agentenspektakels mit Cate Archer.

Drücken Sie während des Spiels zunächst die „T"-Taste, um die Konsole zu öffnen. Jetzt können Sie die gewünschten Cheatcodes eingeben und mit der Eingabe-Taste bestätigen.

Cheat	Wirkung
Skillz	Skillpunkte erhalten (funktioniert nur in Level 3 und 4)
Maphole	Den Level erfolgreich beenden
Pos	Position anzeigen an/aus
Poltergeist	Unsichtbarkeit an/aus
Health	Volle Gesundheit
Armor	Volle Panzerung
God	Unverwundbarkeit
Build	Zeigt die Versionsnummer an

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Öffnen Sie die Datei hitman2.ini mit einem beliebigen Text-Editor. Fügen Sie die Zeile „EnableCheats 1" am Ende der Datei ein und speichern Sie die Änderung. Nun können Sie cheaten:
Achtung: Es erscheint KEINE Konsole oder ein anderer Eingabebildschirm, um die Codes einzugeben.

Cheat	Wirkung
IOIRULEY	God-Modus
IOIGIVES	Alle Waffen mit voller Munition
IOIPOWER	Megakraft
IOIHITLEIF	Volle Lebensenergie
IOINGUN	Nagelgewehr-Modus an/aus
IOIGRV	Verringerte Erdanziehung an/aus
IOILEPOW	Spezialangriffsmodus an/aus
OIHITALI	Allmodus an/aus
IOIER	Bombenmodus an/aus
IOISLO	Slow-Motion an/aus

ANNO 1503

Wenn man von feindlichen Schiffen oder Piraten angegriffen wird, kann man gegnerische Schiffe blitzschnell versenken, indem man sich einen Bug der aktuellen Version 1.01 b zunutze macht: Markieren Sie Ihre beteiligten Schiffe, gehen Sie in den Info-Modus und klicken Sie mehrmals im Sekundentakt auf das Hand-Symbol, mit dem Sie normalerweise die Schiffe stoppen und Angriffe aussetzen. Stattdessen fangen die Segler dann aber erst so richtig an und schießen die Kanonenkugeln mit jedem Mausklick ab. Damit der Trick funktioniert, muss man natürlich Kanonen an Bord haben und mindestens zwei Schiffe als Gruppe markiert haben, damit das Hand-Symbol erscheint.

Bei Landeinheiten lässt sich dieser Trick in etwas anderer Form ebenfalls anwenden: Wählen Sie eine oder mehrere Kanonen samt Bedienungsmannschaft und greifen Sie an. Nach dem Schuss schicken Sie die Einheit in irgendeine Richtung, um sie nach dem Klicken sofort wieder schießen zu lassen. Auf diese Weise können Sie die Schussrate beachtlich steigern. Dieser Trick funktioniert auch mit Mörsern, Bogenschützen, Armbrüsten und Büchsen.

MOHAA - SPEARHEAD

Erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel und schreiben Sie folgende Parameter ans Ende der Startzeile: „+set developer +set ui_console 1 +set cl_playintro 0 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1"

Per Taste „^" (links oben) öffnen Sie die Konsole während des Spielens und können dort folgende Befehle eintippen:

Cheat	Wirkung
dog	- Unverwundbarkeit
fullheal	- Volle Gesundheit
wuss	- Alle Waffen und Munition
noclip	- Durch Wände gehen
notarget	- Für Gegner unsichtbar
toggle cg_3rd_person	- Ansicht von hinten
fadeout	- Level beendet
health	- Gesundheit angeben

Um gezielt Ausrüstung zu bekommen, geben Sie „giveweapon weapons/waffenname.tik" – natürlich mit einem der Waffennamen – ein:

colt45	mp40
p38	ppsh_smg
silencedpistol	sten
nagant_revolver	thompsonsmg
webley_revolver	shotgun
m1_garand	m2frag_grenade
enfield	steilhandgranate
springfield	russian_f1_grenade
mosin_nagant_rifle	mills_grenade
kar98	rdg-1_smoke_grenade
kar98sniper	m18_smoke_grenade
svt_rifle	nebelhandgranate
g43	bazooka
bar	panzerschreck
mp44	

Die Karten sehen Sie über den Befehl „maplist", mit „map Kartenname" kommen Sie direkt dorthin.

Die einzelnen Missionen können Sie freischalten:
Mission 2: seta g_m2l1 „1"
Mission 3: seta g_m3l1 „1"
Mission 4: seta g_m4l1 „1"
Mission 5: seta g_m5l1 „1"
Mission 6: seta g_m6l1 „1"

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Wenn einmal eine Runde nicht so gut gelaufen ist und Sie eine zweite Chance brauchen, so können Sie diese noch einmal von Anfang an spielen. Wechseln Sie hierzu mit „ALT+TAB" zurück auf den Desktop, bevor Sie eingeputtet haben. Hier angekommen, rufen Sie mit „STRG+ALT+ENTF" den Taskmanager auf und beenden einfach den Task mit dem Namen „Tiger Woods PGA Tour 2003". Nun können Sie das Spiel neu starten, wobei eine Fehlermeldung erscheint, dass das vorige Spiel nicht normal beendet wurde und ob man es wieder aufnehmen möchte. Hier auf „Ja" klicken und schon befinden Sie sich wieder am Anfang der Runde.

ANNO 1503

Wenn man bei **Anno 1503** Bogenschützen, Armbrustschützen oder Musketenschützen baut und diese auf Schafe oder Rinder des Gegners schießen lässt, steigen die eigenen Einheiten sehr schnell zur höchsten Stufe auf.

UNREAL 2: THE AWAKENING

Öffnen Sie die Konsole mit der „Ö"-Taste und geben Sie „BEMYMONKEY" ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Jetzt können die unten genannten Cheat-Codes eingetippt werden.

Cheats	Wirkung
GOD	Gott-Modus
NEXTLEVEL	Zum nächsten Level springen
SETSPEED x	Die Geschwindigkeit des Spielers auf x setzen
INVISIBLE 1	Unsichtbarkeit einschalten
INVISIBLE 0	Unsichtbarkeit ausschalten
LOADED	Alle derzeitig verfügbaren Waffen werden geladen
ALLAMMO	Alle derzeitig verfügbaren Waffen haben 999 Schuss
PHOENIX	Phönix-Powersuit verfügbar
FEARME	Die Feinde haben Angst
GHOST	Durch Wände gehen
FLY	Flug-Modus
AMPHIBIOUS	Unterwasser-Modus
WALK	In den normalen Modus zurückkehren
SLOMO	Zeitlupe
TOGGLEINFINITEAMMO	Immer volle Munition
TOGGLERELOADS	Waffen laden sich automatisch auf
TELEPORT	Sie werden zur anvisierten Stelle versetzt.
TOGGLESPEED	Doppelte Spielgeschwidigkeit
CHANGESIZE x	Größe des Spielers auf x setzen
BEHINDVIEW 1	Beobachterperspektive anschalten
VIEWSELF	Zur Ego-Perspektive zurückkehren
TOGGLESHOWKPS	Alle Schlüsselstellen im Level werden angezeigt.
TOGGLESHOWNPS	Sämtliche Navigationspunkte werden eingeblendet.
KILLHITNPC	Der Gegner im Fadenkreuz wird vernichtet.
KILLACTIVENPCS	Alle derzeitig aktiven Feinde sterben.
TOGGLESHOWALL	Versteckte Einzeichnungen werden sichtbar.

AQUANOX 2: REVELATION

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das **Aquanox 2**-Desktop-Symbol und lassen Sie sich die Eigenschaften anzeigen. Editieren Sie den Zielpfad, indem Sie an das Ende der Zeile „-drake -strega -amitab -fuzzyhead" anhängen (Leerzeichen beachten). Speichern Sie und starten Sie das Spiel über diese Verknüpfung.

Jetzt stehen Ihnen die folgenden Tasten zum Cheaten zur Verfügung:

Cheat	Wirkung
F6:	Der EMP-Schild des anvisierten Gegners wird zerstört.
F7:	Unzerstörbar
F8:	Unsichtbar
F9:	Die Panzerung des anvisierten Gegners wird zerstört.
F10:	Mission erfolgreich abgeschlossen, Autopilot aktiviert
F11:	Mission erfolgreich abgeschlossen, aber Autopilot noch nicht aktiviert
F12:	Mission fehlgeschlagen Hinweis: Die Bonusziele werden Ihnen am Ende der Mission angezeigt.

GOTHIC 2

Fast alle Cheats von **Gothic 1** funktionieren auch im zweiten Teil. Gehen Sie mit „b" in den Statusbildschirm und tippen Sie „MARVIN" ein. Schließen Sie den Bildschirm wieder. Links oben erscheint die Bestätigung „Marvin Mode". Nun öffnen Sie mit „F2" die Konsole und können dort folgende Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
Cheat god	Unverwundbarkeit
Cheat full	Volle Lebensenergie und Mana
Insert gold	Beutel mit 1.000 Goldstücken

Im Prinzip lässt sich mit „Insert x" jeder Gegenstand ins Spiel einfügen (Für x den gewünschten Code eingeben). Mit questrelevanten Gegenständen sollten Sie allerdings vorsichtig sein. Solche Gegenstands-Cheats können durchaus zu Spielabstürzen führen, weil zum Beispiel bestimmte Aktionen oder Dialoge nicht mehr ausgelöst werden. Problemlos dagegen sind die Cheats für Waffen. Wem also die Suche zu mühsam ist, der findet in unserer Gegenstandsliste sicherlich das Gesuchte.

Code	Gegenstand
ITMW_2H_BLESSED_01	Rohe Erzklinge
ITMW_2H_BLESSED_02	Ordensschwert
ITMW_2H_BLESSED_03	Heiligen Vollstrecker
ITMW_1H_BLESSED_01	Rohe Erzklinge
ITMW_1H_BLESSED_02	Gesegnete Erzklinge
ITMW_1H_BLESSED_03	Innos Zorn
ITMW_1H_COMMON_01	Grobes Langschwert
ITMW_1H_MIL_SWORD	Grobes Breitschwert
ITMW_1H_MISC_AXE	Rostige Axt
ITMW_1H_PAL_SWORD	Paladinschwert
ITMW_1H_SLD_AXE	Grobes Kriegsbeil
ITMW_1H_SLD_SWORD	Grobes Schwert
ITMW_1H_SPECIAL_02	El Bastardo
ITMW_1H_SWORD_L_03	Wolfsmesser
ITMW_1H_VLK_SWORD	Degen
ITMW_2H_ORCAXE_01	Leichte Orkaxt
ITMW_2H_ORCAXE_02	Mittlere Orkaxt
ITMW_2H_ORCAXE_03	Schwere Orkaxt
ITMW_2H_ORCAXE_04	Brutale Orkaxt
ITMW_2H_ORCSWORD_01	Echsenschwert
ITMW_2H_ORCSWORD_02	Orkisches Kriegsschwert
ITMW_2H_PAL_SWORD	Paladin-Zweihänder
ITMW_2H_SLD_AXE	Grobe Kriegsaxt
ITMW_2H_SLD_SWORD	Grober Zweihänder
ITMW_2H_SPECIAL_02	Schwerer Kriegshammer
ITMW_2H_SPECIAL_04	Drachenschneide
ITMW_2H_SWORD_M_01	Rostiger Zweihänder
ITMW_BARTAXT	Bartaxt
ITMW_DOPPELAXT	Doppelaxt
ITMW_ELBASTARDO	Meisterdegen
ITMW_FOLTERAXT	Schwerer Zweihänder
ITMW_HELLEBARDE	Hellebarde
ITMW_INQUISITOR	Inquisitor
ITMW_KRIEGSHAMMER1	Kriegshammer
ITMW_KRIEGSHAMMER2	Folteraxt
ITMW_KRIEGSKEULE	Kriegskeule
ITMW_KRUMMSCHWERT	Sturmbringer
ITMW_MEISTERDEGEN	Orkschlächter
ITMW_MORGENSTERN	Morgenstern
ITMW_RUBINKLINGE	Rubinklinge
ITMW_RUNENSCHWERT	Runenschwert
ITMW_SCHLACHTAXT	Barbarenstreitaxt
ITMW_SCHWERT1	Edles Schwert
ITMW_SCHWERT2	Langschwert
ITMW_SCHWERT3	Grobes Bastardschwert
ITMW_SCHWERT4	Edles Langschwert
ITMW_SCHWERT5	Edles Bastardschwert
ITMW_SHORTSWORD1	Kurzschwert der Miliz
ITMW_SHORTSWORD2	Grobes Kurzschwert
ITMW_SHORTSWORD3	Kurzschwert
ITMW_SHORTSWORD4	Wolfszahn
ITMW_SHORTSWORD5	Edles Kurzschwert
ITMW_STEINBRECHER	Steinbrecher
ITMW_STREITAXT1	Leichte Streitaxt
ITMW_STREITAXT2	Streitaxt
ITMW_STREITKOLBEN	Streitkolben
ITMW_STURMBRINGER	Berserkeraxt
ITMW_ZWEIHAENDER1	Leichter Zweihänder
ITMW_ZWEIHAENDER2	Zweihänder
ITMW_ZWEIHAENDER4	Krummschwert
ITRW_ARROW	Pfeil
ITRW_BOLT	Bolzen
ITRW_BOW_H_01	Knochenbogen
ITRW_BOW_H_02	Eichenbogen
ITRW_BOW_H_03	Kriegsbogen
ITRW_BOW_H_04	Drachenbogen
ITRW_BOW_L_01	Kurzbogen
ITRW_BOW_L_02	Weidenbogen
ITRW_BOW_L_03	Jagdbogen
ITRW_BOW_L_04	Ulmenbogen
ITRW_BOW_M_01	Kompositbogen
ITRW_BOW_M_02	Eschenbogen
ITRW_BOW_M_03	Langbogen
ITRW_BOW_M_04	Buchenbogen
ITRW_CROSSBOW_H_01	Schwere Armbrust
ITRW_CROSSBOW_H_02	Drachenjägerarmbrust
ITRW_CROSSBOW_L_01	Jagdarmbrust
ITRW_CROSSBOW_L_02	Leichte Armbrust
ITRW_CROSSBOW_M_01	Armbrust
ITRW_CROSSBOW_M_02	Kriegsarmbrust
ITRW_MIL_CROSSBOW	Armbrust
ITRW_SLD_BOW	Bogen
ITRW_DRAGOMIRSARMBRUST_MIS	Dragomirs Armbrust

Sie können sogar beliebig Gegner erscheinen lassen:

Code	Gegner
Skeleton	Skelettkrieger
Demon	Dämon
Troll	Troll
troll_black	Schwarzer Troll
dragonsnapper	Drachensnapper
sheep	Schaf
dragon_fire	Feuerdrache
dragon_swamp	Sumpfdrache
dragon_ice	Eisdrache
dragon_rock	Steindrache

Wenn Sie „edit abilitis" eingeben, können Sie Ihren Charakter nach Belieben verändern. Mit „exp = xxxxx" (für x beliebige Zahlenwerte einsetzen, mit Leerzeichen) bekommt Ihr Held direkt die gewünschten Erfahrungspunkte.

Schreiben Sie „attribute", um Ihre Eigenschaften zu steigern:

Eingabe	Attribut
0 = x	Aktuelle Lebensenergie
1 = x	Maximale Lebensenergie
2 = x	Aktueller Manawert
3 = x	Maximales Mana
4 = x	Stärke
5 = x	Geschicklichkeit

Besser treffen können Sie im Menü „hitchance":

Eingabe	Waffe
1 = x	Einhänder
2 = x	Zweihänder
3 = x	Bogen
4 = x	Armbrust

Zwei sehr nützliche Einträge können Sie im **Gothic**-Unterverzeichnis „\System" in der Gothic.ini ändern:

useQuickSaveKeys=1 – Schnellspeichertasten **„F5" und „F9"**
usePotionKeys=1 – Heiltranktasten **„m" und „p"**

GOTHIC 2

So scheffeln Sie bei **Gothic 2** Geld bis zum Umfallen:

Wenn Sie im späteren Spielverlauf (ab Kapitel 4) ein Drachenei zu Bennet, dem Schmied (Sie finden ihn auf Onnars Hof) bringen, zahlt er dafür 300 Goldmünzen. Im Kaufmodus können Sie das Ei für 200 Goldstücke wieder zurückkaufen und es ihm erneut für 300 Münzen anbieten. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

RALLISPORT CHALLENGE

Gewinnen Sie die unten aufgeführten Rennen, um das entsprechende Bonus-Auto freizuschalten:

Bedingung	Bonus-Auto
Mediterrane Rally	Citroen Xsara
Rallicross International Rennen	Ford RS 200
Pro Rally Cup	Nissan Micra
Ice Racing Int. Circuit Rennen	Renault 5 Turbo
Koenig Unlimited Rennen	Saab 9-3 Viggen

Erreichen Sie die aufgeführten Punktestände, um die Bonusautos zu erhalten:

Bedingung	Bonus-Auto
Ab 12.000 Punkte:	Citroen Xsara Rallycross Ford Focus Rallycross Lancia Delta Mitsubishi Lancer EVO 65 Nissan Skyline Opel Astra T16 4x4 Saab 9-3 T16 4x4 Subaru Impreza Hill Climb
Ab 40.000 Punkte:	Audi Quattro SI Lancia Delta S4 Metro ER4 Peugeot 205 T16
Ab 70.000 Punkte:	Audi Quattro SI Hill Climb Peugeot 405 T16 Hill Climb Suzuki Grand Vitara PP Special Toyota Tacoma Hill Climb

FIFA 2003

Öffnen Sie die Datei soccer.ini mit einem beliebigen Texteditor und fügen Sie die folgenden Zeilen für die Cheats ein. Speichern Sie die Änderungen ab und starten Sie das Spiel.

Eingabe	Attribut
Auto_Tackling=1	Automatisches Tackling wird aktiviert
One_on_one=1 -	Beide Mannschaften bestehen nur aus Torwart und einem weiteren Spieler.
Practice_Mode=1	Der Übungsmodus wird aktiviert.
Absolutely_Perfect_Goalies=1	Die Torhüter halten nahezu perfekt.
Cheat_equal_Team_Stats=1	Beide antretenden Mannschaften haben exakt die gleichen Stärken und Schwächen.
Aggressive_Tackle_Cheat=1 -	Die Spieler gehen wesentlich gröber zur Sache.

NHL 2003

So benutzen Sie die Bilder der NHL-Cracks für Ihre selbst kreierten Spieler:

Geben Sie Ihrem Schützling den Namen eines NHL-Profis. Sie erhalten eine Nachricht, dass der Spieler in der Datenbank vorhanden ist, und ob Sie den Spieler benutzen wollen. Klicken Sie auf „Ja", um Ihren Spieler genauso aussehen zu lassen wie das Original. Nun können Sie dem Neuling einen Namen geben und seine Statistiken vervollständigen.

Bonusspieler:

Erstellen Sie einen neuen Spieler und geben Sie ihm einen der unten aufgeführten Namen. Die Fähigkeiten und Statistiken werden automatisch vervollständigt. Manche Spieler verfügen sogar über ein Porträt.

Spielernamen:

Adam Hall, Alfie Michaud, Barry Richter, Ben Simon, Blake Bellefeuille, Brad Moran, Brian Sutherby, Chris Ferraro, Corey Hirsch, Dave Morisset, David Nemirovsky, Derek Mackenzie, Eric Fichaud, Evgeny Konstantinov, Greg Crozier, Greg Pankewicz, Guy Hebert, Ivan Huml, Jakub Cutta, Jason LaBarbera, Jason Zent, Johan Witehall, Kay Whitmore, Larry Murphy, Mark Fitzpatrick, Marquis Mathieu, Martin Brochu, Matt Herr, Matt Higgins, Michel Larocque, Raffi Torres, Rene Corbet, Rich Parent, Rick Tabaracci, Sascha Goc, Scott Fankhouser, Ty Jones, Xavier Delisle

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Um die Cheats nutzen können, erstellen Sie im Verzeichnis „\nightfire\bond" die Datei „autoexec.cfg" mit folgendem Inhalt:

```
sv_cheats 1
console 1
```

Nun können Sie beim Spielen mit der Zirkumflex-Taste „^" (links oben) die Konsole öffnen und folgende Befehle eintippen:

Cheat	Wirkung
sv_iamdone 1	Alle Levels freischalten
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Alle Waffen und Munition
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Für die Gegner unsichtbar

Den „Alle Waffen"-Cheat können Sie per „Backspace"-Taste jederzeit bequem wiederholen; trotzdem ist es Ihnen nach wie vor nicht möglich, mehr als vier Waffen gleichzeitig zu tragen.

Um gezielt Ausrüstung zu bekommen, geben Sie „give" und einen der Waffennamen dahinter ein:

Eingabe	Gegenstand
WEAPON_BONDMINE	Haftmine
WEAPON_FRAG_GRENADE	Splittergranate
WEAPON_FLASH_GRENADE	Blendgranate
WEAPON_SMOKEGRENADE	Rauchgranate
WEAPON_LASER	Laserwaffe
WEAPON_MP9	Uzi
WEAPON_MP9_SILENCED	Uzi mit Schalldämpfer
WEAPON_PDW90	Maschinenpistole
WEAPON_FRINESI	Automatik-Schrotflinte
WEAPON_GRENADELAUNCHER	Granatwerfer
WEAPON_PP9	Bonds Standardpistole
WEAPON_UP11	Minipistole
WEAPON_MINIGUN	Maschinenkanone
WEAPON_QWORM	Qs-Virus-Chipkarte
WEAPON_ROCKETLAUNCHER	Raketenwerfer
WEAPON_L96A1	Scharfschützengewehr
WEAPON_COMMANDO	Maschinengewehr
WEAPON_PEN	Betäubungspfeile
WEAPON_LIGHTER	Feuerzeug
WEAPON_GRAPPLE	Handy mit Enterhaken
WEAPON_WATCH	Laseruhr
WEAPON_TASER	Elektroschocker
WEAPON_PDA	Zahlenschlossknacker
WEAPON_KOWLOON	Glock-Pistole
WEAPON_RAPTOR	Desert Eagle
WEAPON_RONIN	Koffer

AGE OF MYTHOLOGY

Um in **Age of Mythology** Cheats zu benutzen (getestet mit der engl. Version), drücken Sie im laufenden Spiel die Eingebetaste und geben den gewünschten Code ein. Bestätigen Sie durch erneutes Drücken der Eingabetaste:

Cheat	Wirkung
RED TIDE	Rotes Wasser
L33T SUPA H4X0R	Schnelles Bauen
FEAR THE FORAGE	Büsche erhalten Füße
BAWK BAWK BOOM	Meteorregen aus Hühnern
WRATH OF THE GODS	Man erhält vier Vernichtungszauber: Blitzsturm, Erdbeben, Tornado und Meteorhagel
DIVINE INTERVENTION	Benutzte God-Power wird reaktiviert
CHANNEL SURFING	Nächstes Szenario
IN DARKEST NIGHT	Verändert die Tageszeit, nach dem vierten Mal ist wieder Tag
UNCERTAINTYAND DOUBT	Karte ausblenden
LAY OF THE LAND	Karte aufdecken
MOUNT OLYMPUS	Max. Göttergunst
ATM OF EREBUS	+1.000 Gold
TROJAN HORSE	+1.000 Holz
FOR SALE JUNK FOOD NIGHT	+1.000 Food
SET ASCENDANT	Alle Tiere auf der Karte zeigen
THRILL OF VICTORY -	Mission gewinnen (Achtung, funktioniert NICHT in der Kampagne, nur in Zufallsszenarien)

NBA LIVE 2003

So schalten Sie zusätzliche Spieler frei: Geben Sie im „Create-a-Player"-Bildschirm einen der unten genannten Namen ein. Bei richtiger Eingabe erscheint eine Nachricht. Den neuen Akteur finden Sie im Spielermenü. Benutzen Sie die „Sign/Release"-Option, um den Neuling in Ihr Team aufzunehmen.

Name	Neuer Spieler
DOLLABILLS	B-Rich
MIXTAPES	DJ Clue
FLIPMODE	Busta Rhymes
CALIFORNIA	Hot Karl
GHETTOFAB	Ghetto Fabulous
GOODBEATS	Just Blaze

NEVERWINTER NIGHTS

Klicken Sie im ersten Kapitel bei der Zoo-Quest ein Tier an und befreien Sie es. Zur Belohnung erhalten Sie 19 Erfahrungspunkte. Wenn Sie sich nun an die Tür stellen, kann das Tier nicht weglaufen und Sie können es immer wieder anklicken und 19 Erfahrungspunkte einheimsen.

GTA 3

Öffnen Sie mit einem Texteditor das Verzeichnis „C:/Programme/Rockstar games/GTA3/Data". Setzen Sie die Zahlen hinter „Tunnelentrance" auf 0.0 und schon können Sie durch den gesperrten Tunnel fahren. Erschrecken Sie nicht, wenn der Bildschirm beim Benutzen des Tunnels kurz schwarz wird, denn nach wenigen Sekunden werden Sie wieder auf die Straße zurückgesetzt.

SIM CITY 4

Um das Eingabefenster zu öffnen, müssen Sie die „Strg"- und die „X"-Taste gleichzeitig betätigen.

Cheat	Wirkung
Weaknesspays	Erhöhen Sie Ihren Kontostand um 1.000 Dollar.
you don't deserve it	Sie erhalten alle Belohnungen.
Fightthepower	Ihre Gebäude benötigen keinen Strom mehr.
Howdryiam	Ihre Gebäude benötigen keinen Wasseranschluss.
wherefrom xxx	Ändern Sie den Namen Ihrer Stadt in xxx um.
hellomynameis xxx	Ändern Sie den Namen des Bürgermeisters in xxx um.
whattimeizit xx	Ändert die aktuelle Uhrzeit (x = 0 bis 24)
sizeof x	Vergrößert die Darstellung (x = 1 bis 100)

Age of Mythology

„Einfach göttlich", könnte man angesichts des Szenarios im neuen Echtzeitstrategiehit ausrufen. Den Beistand der Götter aus der antiken Sagenwelt erhalten Sie im Spiel, den Beistand, um die ersten zwölf Missionen der Kampagne zu lösen, von uns.

Die Griechen

Mission 1

1. Ziehen Sie gleich zu Beginn der Mission alle Ihre Einheiten zusammen. Die Katapulte stellen Sie ab, um die schleimigen Kraken zu beseitigen. Um den Rohstoffabbau brauchen Sie sich nicht zu kümmern.
2. Sorgen Sie jedoch dafür, dass ständig neue Einheiten produziert werden. Gerade Bogenschützen sind bei der Verteidigung der Strandregion sehr hilfreich. Mit Ihrer Hauptstreitmacht vernichten Sie alle Landungstruppen. Sobald die Hauptarmee des Gegners eintrifft, erhalten Sie Verstärkungstruppen. Mit dieser Übermacht schlagen Sie die Piraten ohne weiteres in die Flucht.

Mission 2

1. Damit Ihr Ressourcenlager gefüllt wird, bauen Sie zunächst Häuser und Arbeiter. So früh wie möglich müssen Sie in die nächste Epoche aufsteigen, damit Sie Farmen bauen können. Nach Osten ist Ihre Basis gesichert. Allerdings macht der Feind sich die erhöhte Position zunutze und nimmt Ihre Arbeiter unter Beschuss. Stationieren Sie eine kleine Einheit, um dies zu verhindern. Die Alternative lautet: zwei bis drei Wachtürme bauen.
2. Im Norden und Süden errichten Sie Mauern. Hier gibt es einige Stellen, die sich dazu besonders gut eignen. Den Erstschlag auf die feindliche Basis führen Sie mit einer kleinen Flotte durch. Sobald der Hafen und die Schiffe der Ägypter zerstört sind, schicken Sie Ihr Hauptheer in die Schlacht. Machen Sie das Dorfzentrum dem Erdboden gleich und verfolgen Sie den flüchtenden Anführer.



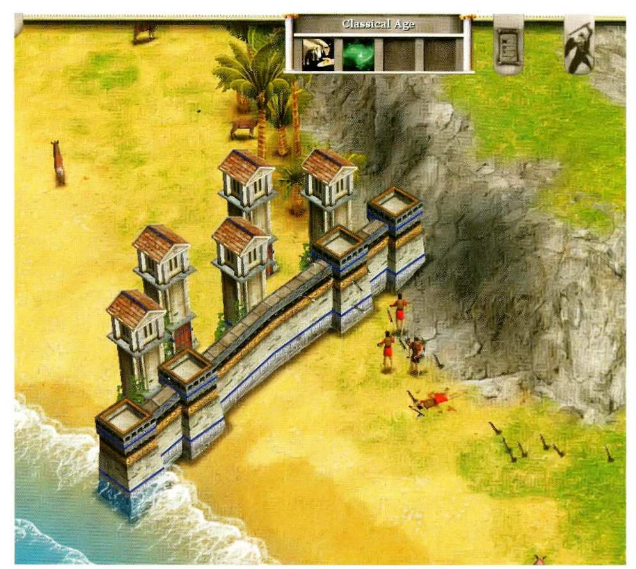
INVASION Sieht zwar chaotisch aus, erfüllt aber seinen Zweck: Mit Ihrer Flotte decken Sie den Ansturm der Hauptarmee. Gehört die Seehoheit Ihnen, haben Ihre Soldaten auf dem Festland leichtes Spiel.

Mission 3

1. Es ist Ihre Aufgabe, die beiden Häfen zu zerstören. Folgen Sie dem Strand in Richtung Süden und bauen Sie eine Basis auf. Agamemnon wird seine Truppen direkt neben dem östlichen Hafen landen. Feuern Sie mit den Katapulten auf den Hafen. Ziehen Sie nun die überlebenden Truppen zu Ihrer Basis. Den angreifenden Schiffen begegnen Sie mit Ihren Bogenschützen, bis die Katapulte eingetroffen sind.
2. Östlich Ihres Städtchens befindet sich eine weitere Siedlung. Geben Sie den Wachtposten eins auf die Mütze. Bauen Sie möglichst früh den Tempel und eine Schmiede, damit Sie in den Epochen voranschreiten. Entscheiden Sie sich bei der zweiten Götterwahl für Dionysos. Gegen fünf bis zehn seiner Seemonster hat die Verteidigung des zweiten Hafens keine Chan-

Allgemeine Tipps

- Bilden Sie beim Basisaufbau zuerst eine große Zahl Arbeiter aus. Fangen Sie früh damit an, Gold zu schürfen.
- Der größte Teil der Arbeiter erntet Nahrung, weil Sie eine unbegrenzte Menge an Nahrung abbauen können. Geht Ihnen das Gold aus, verkaufen Sie den Überschuss an Rationen.
- Ohne eine gut gesicherte Basis fällt Ihnen der Gegner nur allzu schnell in den Rücken. Bauen Sie Mauern zwischen Wäldern und Felsen. Wachtürme dürfen auch hier nicht fehlen.
- Ihre Farmen platzieren Sie möglichst neben dem Dorfzentrum. Wenn Sie Alarm schlagen, können die Farmer direkt im Hauptgebäude unterschlüpfen.
- Achten Sie bei den Einheiten auf eine gute Truppenmischung. Auch die Fabelwesen sind sehr schlagkräftig. Es gibt nur wenig, was zehn Hydras standhält. Katapulte und andere Belagerungsmaschinen dürfen bei einem Großangriff nicht fehlen.
- Machen Sie Gebrauch von den Götterfähigkeiten. Der Heilungszauber ist oftmals die letzte Rettung in einer Schlacht.
- Scheuen Sie sich nicht, Teile Ihrer Armee auf verschiedene Hotkeys zu legen. Ihre Truppen halten ständig die Formation und warten auf die langsamen Einheiten, was beispielsweise einen schnellen Angriff der Kavallerie unmöglich macht.
- Wenn Sie Artillerie, Infanterie und Kavallerie einzeln steuern, haben Sie viel mehr taktische Möglichkeiten.



GUT GESCHÜTZT Ohne Belagerungswaffen beißt sich der Gegner an dieser Mauer die Zähne aus. Bauen Sie Mauern zwischen natürlichen Hindernissen. Schwimmen und Klettern kann der Gegner nämlich nicht.



REKORDVERDÄCHTIG Die Hydras zerstören Mauern und Gebäude in wenigen Sekunden. Mit einer solchen Macht ist die Mission schon so gut wie erledigt

ESEL, STRECK DICH Schicken Sie viele Esel zum befreundeten Dorfzentrum, um extra Gold zu kassieren. Starten Sie damit, sobald Sie einen Marktplatz errichtet haben.

ce. Bis Sie über diese Einheiten verfügen, kümmern Sie sich erstmal um Ihr Lager.

3. Die Trojaner überfallen in regelmäßigen Abständen Ihren Stützpunkt. Bogenschützen und Kavallerie geben Ihnen genug Zeit, um die nötigen Ressourcen für eine Offensive zu sammeln.

Mission 4

1. Die Belagerung von Troja nimmt ihren Lauf. Leider sind Ihnen die Goldquellen ausgegangen. Im Nordwesten der Basis ist die erste Goldmine. Eliminieren Sie die Bogenschützen und bauen Sie Wachtürme, um Ihre Arbeiter zu schützen. Kümmern Sie sich nun um die Basis und schreiten Sie in den Epochen voran.

2. Bauen Sie ein paar Schiffe, um den Strand zu schützen. Bei der Götterwahl entscheiden Sie sich wieder für Dionysos. Schützen Sie Ihre Basis mit Mauern und Türmen. Sobald die Goldmine erschöpft ist, ziehen Ihre Arbeiter samt Leibgarde nach Westen.

3. Vernichten Sie den Vorposten der Trojaner und sichern Sie das Gebiet mit Mauern und Türmen. In der westlichen Ecke der Karte ist eine Reliquie versteckt, die Ihre Kreaturen aufwertet. Wenn Sie von dort am Rand in Richtung Nordwesten marschieren, entdecken Sie eine weitere Reliquie, die Ihnen kostenlose Pegasi spendiert. Die dritte Reliquie befindet sich in der Feindbasis im Osten. Sie zu erreichen, ist allerdings den Aufwand nicht wert.

4. Bauen Sie viele Farmen und einen Marktplatz. Da Gold in dieser Mission knapp ist, tauschen Sie einfach große Nahrungsmengen gegen Gold ein. Stellen Sie jetzt eine schlagkräftige Truppe zusammen. Mit Ihren Helden, einigen Reitern und acht Hydras haben Sie leichtes Spiel, die feindlichen Verteidigungsringe zu überrennen. Die Hydras richten enormen Schaden bei den Gebäuden an.

5. Zerstören Sie das Tor im Norden, um diese Karte zu gewinnen.

Mission 5

1. Nachdem Sie Ajax aus der Patsche geholfen haben, eskortieren Sie ihn zum Lager. Ihr Volk befindet sich schon in der dritten Epoche. Lassen Sie sich mit dem Aufbau Ihrer Basis Zeit.

2. Schnappen Sie sich einen Pegasus und erkunden Sie die komplette Karte. Es sind einige strategisch wichtige Engstellen zu entdecken. Bauen Sie dort Mauern und Türme, um Ihren Stützpunkt zu schützen.

3. Im Westen sind außerdem zwei reiche Goldminen zu finden. Wenn Sie mit dem Mauerbau beginnen, stellen Sie zeitgleich eine Truppe, bestehend aus zehn Reitern, auf.
Der Feind wird mit Belagerungsmaschinen anrücken. Mit einem Ausfall der Kavallerie machen Sie die Katapulte schnell unschädlich. Die Angriffe kommen aus Norden und Osten.

4. In der südlichen Ecke der Karte befindet sich eine verbündete Basis. Schicken Sie Händlerkarawanen zu dem südlichen Dorfzentrum, um Ihren Goldvorrat zu steigern. Ist Ihr Hauptquartier gesichert und die Wirtschaft stabil, beginnen Sie mit dem Bau einer Offensivstreitkraft.

5. Mit den Helden, zehn Reitern und acht Hydras überrennen Sie die Feindbasis im Norden. Zerstören Sie alle Gebäude, die Einheiten produzieren können, um den Kampf zu gewinnen.

Mission 6

1. Der erste Teil Ihrer Aufgabe ist sehr einfach: Bauen Sie 1.000 Einheiten Holz ab und zimmern Sie damit das Trojanische Pferd zusammen. Halten Sie sich nicht mit Basisbau auf. Sammeln Sie mit einem Ihrer Helden die Reliquie am Strand ein. Benutzen Sie Ihre Nahrungsvorräte, um zusätzliche Arbeiter auszubilden.

2. Stellen Sie sämtliche Dorfbewohner zum Holzhacken ab. Haben Sie das nötige Holz gesammelt, schicken Sie alle Männer zum Bau des Pferdes.

3. Währendessen schickt Troja Kundschafter aus. Keiner dieser Reiter darf zurückkehren, um einen Bericht abzugeben. Ihre Kavallerie legen Sie auf einen Extra-Hotkey, damit Sie die flüchtenden Feinde sofort einholen können. Sollte Ihnen dennoch ein Gegner entwischen, greifen Sie auf den Blitzzauber zurück.

4. Wenn Sie sich mit dem Bau des Pferdes beeilen, haben Sie es mit nur drei Patrouillen zu tun.

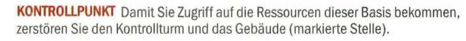
5. Der zweite Teil der Aufgabe besteht darin, das Tor und die drei Festungen zu zerstören. Warten Sie mit Ihren Helden, bis die Wachen



HEIMLICH Befehlen Sie allen Arbeitern, den Bau des Pferdes zu vollenden, damit möglichst wenig Patrouillen Ihr Lager auskundschaften können.

GANZ SCHÖN HINTERHÄLTIG Bei Nacht schleichen Sie ganz heimlich an den Wachen vorbei, um das Tor für Ihre Truppen zu öffnen.





KONTROLLPUNKT Damit Sie Zugriff auf die Ressourcen dieser Basis bekommen, zerstören Sie den Kontrollturm und das Gebäude (markierte Stelle).



EXPANDIEREN Sie so früh wie möglich und eignen Sie sich das Goldvorkommen an. Schützen Sie die Mine mit einer Mauer und Türmen.

weiterziehen. Auch den Koloss müssen Sie umgehen. Erobern Sie die Belagerungstürme und öffnen Sie damit das Tor.

6. Mit den Verstärkungstruppen ist es ein Leichtes, die Festungen zu zerstören. Halten Sie die Katapulte im Hintergrund und machen Sie Gebrauch von den beiden Meteorzaubern.

Mission 7

1. Ziehen Sie nach Westen. Auf der Straße treffen Sie mehrere Schlangenwesen, die aber kein Problem für Sie darstellen. Die Zentauren befreien Sie, indem Sie alle Feinde im Umkreis kalt machen. Dasselbe gilt für die Bauern und Bogenschützen östlich der Zentauren. Sie müssen sich nun weiter vorarbeiten.

2. Erobern Sie die drei Basen. Zerstören Sie die Feindgebäude in der Mitte, um Zugriff auf Ressourcen und Gebäude zu erhalten. Da Sie nicht unbegrenzt über Rohstoffe verfügen, locken Sie die Feinde von den gut geschützten Türmen weg, um Verluste zu vermeiden.

3. Rüsten Sie in jeder Basis Ihre Armee nach. Auf jeden Fall gehören Hydras in Ihre Truppe. Wenn Sie noch genügend Holz und Gold zur Verfügung haben, bauen Sie einige Bogenschützen.

4. Im Norden wird Chiros festgehalten. Zerstören Sie das große Gebäude, das den Weg zu dem Gefangenen blockiert.

Mission 8

1. In dieser Mission müssen Sie zwei Basen verwalten. Die westliche Basis ist weniger wichtig für den Anfang. Stellen Sie dort zehn Arbeiter zum Holzfällen ab. Die östliche Basis ist für den Goldabbau und Nahrung zuständig.

2. Ein riesiger Nachteil ist, dass der Feind direkt vor Ihren Lagern Mauern errichtet hat. Die Barrieren müssen Sie niederreißen und durch eigene ersetzen. Den Vorrang hat die westliche Basis, weil sich direkt hinter der feindlichen Mauer ein große Goldmine befindet.

3. Vergrößern Sie ständig Ihre Armee, da der Gegner häufig mit Katapulten angreift. Auch die Heldin Atalanta ist mit von der Partie.

4. Nach einiger Zeit wird Ihr Widersacher sogar Meteorstürme in Ihre Basis schicken. Mit den Hydras von Dionysos ist auch diese Mission kein Problem. Schicken Sie zehn dieser netten Biester nach Norden und vernichten Sie alles, was sich Ihnen entgegenstellt. Sollten diese Einheiten die beiden Festungen nicht erreichen, bauen Sie noch mal zehn Stück, um die Schlacht zu gewinnen.

Mission 9

1. Sie betreten das Reich von Hades. Bevor Sie sich auf die Ramme stürzen, müssen noch Vorkehrungen getroffen werden. Marschieren Sie weiter und folgen Sie dem Weg nach Osten. Blockieren Sie den Tunnel mit dem Felsbrocken. Weiter nördlich befindet sich eine Löwenkreatur, die sich Ihnen anschließt. Im Norden ist ein zweiter Tunnel, den Sie blockieren müssen.

2. Jetzt ist es an der Zeit, alle Einheiten zur Ramme zu schicken. Sie erhalten viele Verstärkungseinheiten. Doch auch der Zyklop erhält Verstärkung. Die Feinde rücken aus dem Osten und aus dem Westen an. Benutzen Sie einige Zentauren, um die Angreifer zu stoppen.

Mission 10

1. In der Unterwelt können Sie auf die Hilfe der Shades nicht verzichten. Die unsichtbaren Aufklärer dienen Ihnen nicht nur als Augen, sie verfügen auch über einen vernichtenden Selbstmordangriff.

2. Schicken Sie zuerst Ihre Helden in das aufgeklärte Gebiet. Arkantos und seine Helfer sind gegen die Spezialangriffe der Fabelwesen immun. Sollte dennoch einer Ihrer Helden das Zeitliche segnen, stellen Sie Ihre Einheiten für einen Moment neben dessen Leiche, um ihn auferstehen zu lassen.

3. Marschieren Sie nach Osten und beseitigen Sie den Minotaurus. Es stoßen vier weitere Shades zu der Truppe. Am ersten Tor müssen Sie sich mit Schlangenwesen und einem Manticore auseinandersetzen. Sie kommen an eine von Lava umgebene Insel. Hier warten einige gefährliche Medusen und zwei Minotauren auf Sie. Brechen Sie die Blockade auf und schicken Sie die Shades in den Kampf.

4. Im Osten sind drei Gehörnte, die Sie unschädlich machen müssen, bevor Sie Ihren



AUSGESPERRT Der Felsbrocken verhindert, dass die feindlichen Einheiten Ihnen in den Rücken fallen. Die stehen jetzt ziemlich dumm in der Lava rum.

ENDSTATION Diese große Anzahl an Feinden können Sie mit Ihren Shades halbieren. Die restlichen Gegner erledigt Ihr Heldentrupp mit links.



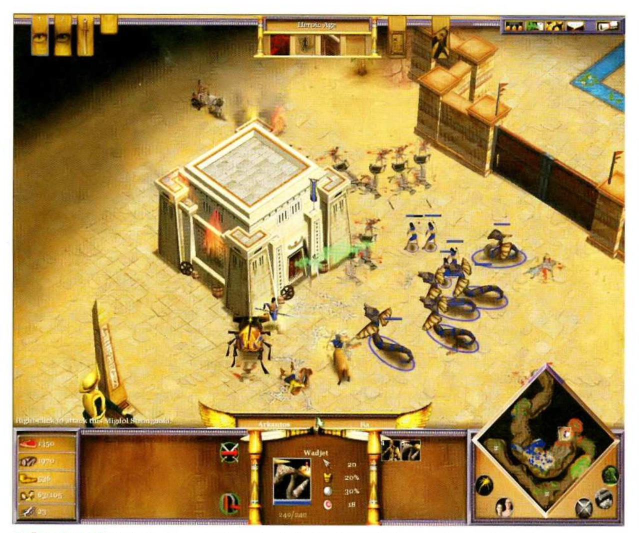
SANDKASTEN Alle Arbeiter müssen bei der Ausgrabung helfen, damit das Schwert freigelegt wird, bevor Sie von den Gegner überrannt werden.



ÜBERMACHT Den schweren Angriffen halten Sie auf Dauer nicht stand. Brechen die Gegner durch die Mauern, ziehen Sie Ihre Einheiten zurück.



ÜBERRASCHUNG Nachdem Sie alle Wachen beseitigt haben, stürmt ein weiterer gegnerischer Trupp in das Gefangenenlager. Keine Chance für den Gegner.



GLÜCK GEHABT Die letzten Truppen ebnen durch die Zerstörung der Festung den Weg für die Schwertträger.



AUFERSTANDEN Für den Wächter ist es ein Kinderspiel, die anrückende Armee aufzuhalten. Postieren Sie ihn direkt vor dem östlichen Tor, damit keiner der Feinde entkommt.

Weg nach Norden fortsetzen können. Die erste Reliquie wird lediglich von zwei Manticores bewacht. Die nächste Station ist ein Rundgang, der von Cyclopen-Patrouillen wimmelt. Setzen Sie hier wieder Ihre Shades ein, um den Kampf einfacher zu gestallten. Hinter den beiden Toren lauern mehrere Mumien.

5. Kämpfen Sie sich an den Krokodilen vorbei und verstauen die zweite Reliquie in Ihrem Gepäck. Fahren Sie mit dem Schiff nach Süden. Die zusätzlichen Schiffe benutzen Sie, um den Fluss von Kraken zu säubern. Ihre Reise führt durch eine Geisterstadt. Dort gibt es keine ernstzunehmenden Gefahren. Die dritte Reliquie wird streng bewacht. Mit Ihren Shades setzen Sie so viele Wächter wie möglich außer Gefecht.

6. Im Wald treffen Sie auf eine Chimäre. Nun folgt die letzte Passage. Ein mächtiges Abwehrbollwerk stellt sich Ihnen entgegen. Setzen Sie den Gewittersturm an dieser Stelle ein und der Sieg gehört Ihnen.

Mission 11

1. Missionsziel ist es, das Artefakt auszugraben. Kümmern Sie sich weder um Basisaufbau noch um Ressourcenabbau. Stattdessen befehlen Sie allen Arbeitern, an der Ausgrabung teilzunehmen. Jetzt gilt es nur noch, den Feind fernzuhalten. Da Ihre Truppe hauptsächlich aus Bogenschützen besteht, empfiehlt es sich, das Verhalten der Einheiten auf „Position halten" zu stellen.

2. Stellen Sie Ihre Streitmacht zentral auf und verteidigen Sie die Mauern. Sollte diese Taktik nicht klappen, bauen Sie ein Dorfzentrum und produzieren Sie zusätzliche Arbeiter, die bei der Bergung des Artefakts helfen.

Mission 12

1. Bewegen Sie Ihre Truppen nach Westen. Sie finden ein besetztes Lager. Beseitigen Sie alle Gegner im Umkreis. Die Dorfbewohner und die Schwertträger lassen Sie zunächst im Dorf stehen. Ziehen Sie mit Ihrem Kampftrupp weiter. Vernichten Sie jeden Widerstand auf den Straßen.

2. Vergessen Sie nicht die Reliquie in der östlichen Biegung. Wenn der Weg zum befreundeten Lager frei ist, dann ziehen Sie die zurückgelassenen Arbeiter und die Schwertträger nach.

3. Nun beginnt für Sie ein Wettlauf mit der Zeit. Kemsyts Armee wird eintreffen und die Dörfer plündern. Beeilen Sie sich mit dem Basis- und Einheitenbau. Greifen Sie aber nicht zu überhastet an. Schicken Sie eine starke Armee nach Norden. Nehmen Sie einige Käfer und Katapulte mit.

4. Nachdem Sie die Tore überwunden haben, müssen Sie die Festung zerstören. Wenn dies geschafft ist, ist der Rest nur noch Formsache. Bringen Sie das Schwert zu dem vorgesehenen Platz in der Mitte der Basis. Der Wächter wird erscheinen und für Sie kämpfen. Mit seiner Hilfe ist es ein Leichtes, die anrückende Armee zu besiegen.

MICHAEL MEYER

Age of **Mythology**

Mission 13:

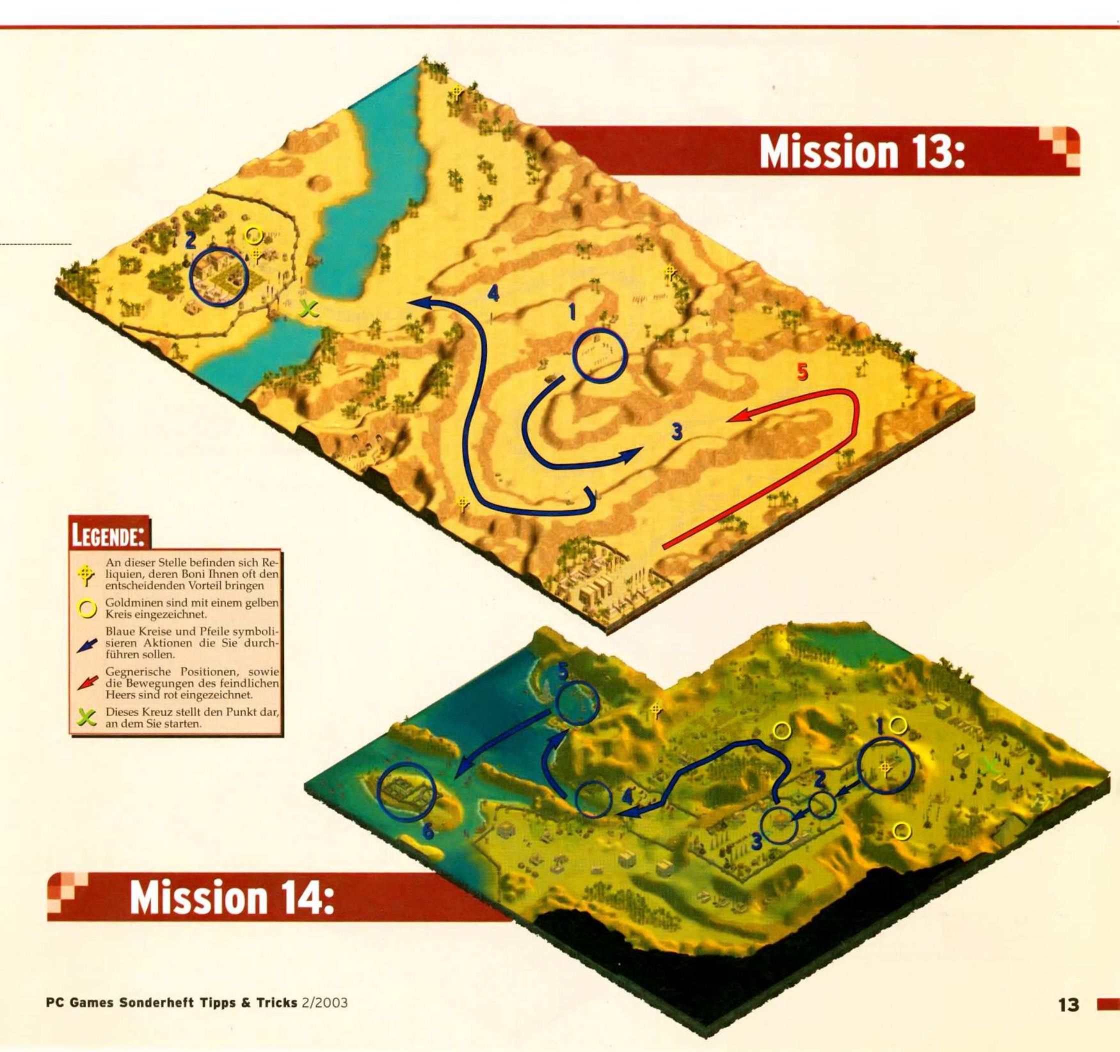
1. Schicken Sie die Soldaten vor dem Stadttor zu der Stelle, an der Ihre Helden gefallen sind. Neben dem Tempel befinden sich drei Reliquien.
2. Befehlen Sie dem Pharao, die Reliquien in den Tempel zu stellen. Bauen Sie nun Soldaten, bis die Ressourcen sich dem Ende zuneigen – benutzen Sie dafür alle drei Kasernen. Produzieren Sie zusätzlich Sagen-Einheiten, da der Gegner keine Helden in die Schlacht schickt.
3. Haben Sie Ihre Helden zum Leben erweckt, jagen Sie dem Wagen nach und beseitigen die Wachen. Während des Kampfes schicken Sie den Zentauren zum Wagen, um das Gefährt so früh wie möglich zu stoppen.
4. Nun müssen Sie ständig neue Einheiten nachziehen, um den Wagen zu schützen. Die schnellste Fluchtroute führt über den Bergpfad. Kurz vor den Stadttoren lauern Gegner im Hinterhalt.
5. Der Gegner schickt regelmäßig Kamelreiter, Infanterie und Sagen-Einheiten, die aus der südlichen Basis anrücken.

Mission 14:

1. Zu Beginn dezimieren Sie das feindliche Lager. Ziehen Sie sich aber zurück, sobald Sie die Wachtürme zerstört haben. Der Gegner rückt mit mehreren Kriegselefanten an, welche Ihnen zum Verhängnis werden können. Suchen Sie stattdessen Schutz zwischen den Zitadellen und bauen Sie sich eine Armee auf.
2. Wenn Sie dieses Tor angreifen, erhalten Sie Unterstützung von drei weiteren Käfern. Reißen Sie das Tor ein.
3. Vernichten Sie die Festung, um die gegnerischen Truppen wegzulocken. Lassen Sie Ihre Einheiten in der Basis wüten.
4. Haben Sie die Festung zerstört und die nachrückenden Feinde erledigt, wartet am Fluss ein Transportboot auf Sie. Lassen Sie Ihre Heldin einsteigen. Schleichen Sie aber durch das befreundete Dorf, um den Kontakt mit der gegnerischen Armee zu vermeiden.
5. Fahren Sie zum nördlichen Hafen, um Ihre Flotte zu vergrößern. Auf dem Hügel hinter dem Hafen sind vier Reliquien versteckt. Fahren Sie zum Gefängnis und nehmen Sie die feindlichen Schiffe unter Beschuss.
6. Befreien Sie Arkantos und seine Mitgefangenen.

Mission 15:

1. Fahren Sie mit dem Schiff nach Südwesten zum Hafen. Unterwegs lauern Ihnen ein paar gegnerische Schiffe auf.
2. Während Sie Ihre Basis aufbauen, werden Sie regelmäßig von der Basis im Norden



und fast zeitgleich vom Strand aus angegriffen. Stellen Sie Ihre Einheiten zentral auf.

3. Bauen Sie sich eine Armee auf und marschieren Sie in der nördlichen Basis ein, um die Angriffe vom Festland zu stoppen.
4. Jetzt zerstören Sie noch den Leuchtturm und es werden auch keine Transportschiffe mehr an Ihrem Strand landen. In aller Ruhe können Sie nun Ihre Armee verstärken und einen Angriffstrupp zusammenstellen.
5. Landen Sie Ihre Truppen und legen Sie die Feindbasis in Schutt und Asche. Sollten Sie im Laufe der Zeit alle Einheiten verlieren, können Sie in Ruhe Nachschub bauen.
6. Sobald Sie den Wagen gefunden haben, eskortieren Sie die wertvolle Fracht zum Südausgang der Basis.

Mission 16:

Zu Beginn der Mission muss Arkantos einige Prüfungen bestehen. Die Aufgaben sind sehr leicht, da Sie lediglich einige Gegner besiegen müssen. Die Statuen am Tempel feuern Blitze auf Ihre Gegner und bei der nächsten Station werden Sie von dem kompletten Heldentrupp unterstützt. In der Unterwelt schaffen Sie die Felsbrocken, die den Durchgang blockieren, aus dem Weg.

1. Steuern Sie zunächst die Piratenschiffe in nordwestliche Richtung. Bei dem Gefecht mit der Flotte des Feindes erhalten Sie die Unterstützung von drei Kraken. Sobald der Weg zur Küste sicher ist, laden Sie Ihre Helden in die Transporter und setzen Ihre Einheiten über. Beachten Sie, dass sich auch in den anderen Transportschiffen Einheiten befinden.
2. Bauen Sie schnell eine Basis auf. Der Feind ist in der Überzahl und greift mit Katapultunterstützung an. Achten Sie auch darauf, dass keine feindliche Einheit zu nahe an Ihre Gebäude kommt, sonst wird der Gegner ein Erdbeben auf Ihre Stadt loslassen.
3. Stellen Sie nun eine schlagkräftige Armee auf die Beine und teilen Sie diese in zwei Gruppen. Die schwächere der beiden Gruppen attackiert das Tor am Flussufer.
4. Die starke Gruppe steigt in die Boote und landet am Hafen neben dem Wasserfall. Warten Sie jedoch ab, bis die schwächere Gruppe die Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. Nun schicken Sie ein paar Kampfschiffe vor, um das Feuer der Wachtürme von den Transportern abzulenken.
5. Greifen Sie das Weltwunder an – mit allem, was Sie haben. Auch Ihr Widersacher, der Zyklop, wird Ihren Angriff unterstützen. Setzen Sie an dieser Stelle das Erdbeben ein.

Mission 17:

1. Schicken Sie die Truppe ins Dorf und klappern Sie alle Gebäude ab. Erkunden Sie das



Gebiet rund ums Dorf, da sich an einigen Stellen noch Feinde verstecken. Ist das Gebiet gesichert, beginnen Sie mit dem Basisaufbau. Es sind genügend Rohstoffe vorhanden und das Lager lässt sich leicht verteidigen.

2. Das ist der einzige Punkt, an dem gegnerische Truppen an Land gehen: Stellen Sie hier Ihre komplette Streitmacht auf, um die Eindringlinge abzufangen. Diese Position eignet sich auch sehr gut für den Bau einer Festung und mehrerer Wachtürme.
3. Sobald Ihre Einheiten fertig für die Schlacht sind, transportieren Sie 20 Einheiten zum westlichen Strand. Für den Transport eignet sich der Leviathan aufgrund seiner vielen Trefferpunkte besonders gut. Als Begleitschutz schicken Sie einige Schiffe mit. Am Strand werden Geisterschiffe erscheinen und Sie unter Beschuss nehmen. Beeilen Sie sich mit dem Abladen der Einheiten.
4. Bringen Sie Amanra zu diesem Platz und vernichten Sie jeden Widerstand, um den Sieg davonzutragen.

Mission 18:

1. Zuerst bauen Sie wieder die Basis auf. Fangen Sie schon früh damit an, jede Menge Einheiten zu bauen, damit Sie Ihr Lager verteidigen können.
2. Zerstören Sie die alten Tempel, was gleich zwei Effekte hat: Ihre Basis wird nicht mehr von Mumien attackiert und Sie erhalten pro zerstörten Tempel 1.500 Goldeinheiten.
3. Die größte Sorge auf dieser Karte ist der fehlende Holzbestand. Hier empfiehlt es sich, mit einem Trupp, bestehend aus einem Wagen der Wikinger und fünf Arbeitern, die mageren Holzvorkommen abzuernten.
4. Der Feind greift häufig und mit schlagkräftigen Truppen an. Bereits ab der fünften Welle besteht der Angriffstrupp aus mehreren Kriegselefanten, Belagerungswaffen und Sagen-Einheiten. Bauen Sie – sobald möglich – Elefanten, weil Sie andernfalls keine Möglichkeit haben, die anrückenden Feinde zu stoppen.
5. Wenn Ihre Verteidigung steht, sammeln Sie Truppen für einen Gegenangriff. Machen Sie die kleine Basis im Nordosten dem Erdboden gleich. Starten Sie den Angriff am besten nach einem Angriff der gegnerischen Armee, damit Ihre Basis nicht überrannt wird, wenn Ihre Hauptstreitkräfte außer Reichweite sind.
6. Als Nächstes ist die Hauptbasis an der Reihe. Dort stehen viele Türme und jede Menge Feinde. Hier werden Sie mehrere Wellen brauchen, um die Basis komplett zu zerstören.
7. Die letzte Basis befindet sich im Nord-



westen. Eine Welle Kriegselefanten genügt, um den Gegner in die Knie zu zwingen.

8. Der Baum ist nun ungeschützt. Sobald Ihre Arbeiter den Baum fällen, wird der Gegner eine Horde Schlangen heraufbeschwören. Stellen Sie zum Schutz der Arbeiter ein paar Elefanten und Bogenschützen auf. Sind die Schlangen besiegt, gibt es niemanden mehr, der Ihnen das Körperteil von Osiris streitig machen kann.

Mission 19:

1. Zerstören Sie die gegnerischen Gebäude und den Hafen, um die Piratenschiffe zu kapern. Die betenden Menschen beim Tempel stellen Ihnen aus Dankbarkeit Kolosse her.
2. Landen Sie Ihre Einheiten am östlichen Strand und bauen Sie eine Basis auf. Nun startet ein Countdown. Ist die Zeit abgelaufen, treffen die feindlichen Späher ein und Sie werden entdeckt.
3. Bevor die Zeit abgelaufen ist, bauen Sie an dieser Stelle eine Mauer und platzieren fünf bis zehn Türme dahinter. Fällen Sie unter keinen Umständen die Bäume an der Mauer. Solange Ihre Tarnung noch nicht aufgeflogen ist, transportieren Sie einige Arbeiter auf die südliche Insel, von wo Sie gestartet sind, da die Goldvorräte bei Ihrer Basis knapp sind. Auch Holz können Sie auf dieser Insel abbauen.
4. Im südlichen Eck der Karte befindet sich eine kleine Insel, auf der zwei Goldminen, zwei Reliquien und ein Transportadler zu finden sind. Der Adler ist sehr hilfreich, um die Kolosse vom Tempel zu Ihrer Basis zu schaffen.
5. Der Gegner unternimmt keine größeren Versuche, Ihre Basis einzunehmen. Stellen Sie eine Armee auf und kämpfen Sie sich zum Herz des feindlichen Lagers durch.

Mission 20:

1. Zu Beginn der Mission verwalten Sie gleich zwei Lager. Bringen Sie Ihre Wirtschaft in Gang und bauen Sie Einheiten. Der Gegner greift beide Basen regelmäßig an.
2. Beauftragen Sie Ihre Holzfäller, dieses Waldstück zu roden. Dadurch schaffen Sie einen direkten Durchgang zwischen Ihren Lagern. Wenn die Goldvorkommen erschöpft sind, können Sie Kamelkarawanen losschicken.
3. Errichten Sie an diesen Stellen Mauern, Türme und Festungen, um sich vor Eindringlingen zu schützen. Halten Sie eine kleine Truppe Kamelreiter bereit, um mit einem schnellen Ausfall die Belagerungsmaschinen der anrückenden Feinde zu zerstören.
4. Nach einiger Zeit wird Arkantos auf dem Hügel auftauchen. Schicken Sie seine Einheiten direkt in eins Ihrer Lager. Ignorieren



Sie alle Feinde, um das Körperteil von Osiris in Sicherheit zu bringen.

5. Bauen Sie eine Angriffsarmee und bringen Sie die drei Wagen zu dem Obelisken. Aus dem Tor strömen unendlich viele Kreaturen. Ignorieren Sie die Gegner und kümmern Sie sich darum, dass die Wagen an ihre Plätze kommen.

Mission 21:

1. Steuern Sie Ihre Schweine nach Norden und nehmen Sie sich vor den Dorfbewohnern in Acht. Befreien und retten Sie so viele Schweine wie möglich, um sie beim Tempel in Nordwesten in ihre menschliche Form zurückzuverwandeln.
2. Bauen Sie sich eine Basis auf. Mauern und Türme sind hier sehr nützlich. Eine kleine Armee reicht allerdings aus, um die Angriffe abzuwehren.
3. Hier wird Odysseus gefangen gehalten. Nehmen Sie Ihre komplette Streitmacht und zerstören Sie die Festung. Sobald Sie die Festung angreifen, werden weitere Feinde auftauchen.

Mission 22:

1. Sammeln Sie Ihre verstreuten Truppen und bauen Sie Ihre Basis auf. Beim Armeeaufbau müssen Sie hauptsächlich Helden produzieren, da die Tempel der Gegner sehr viele Sagen-Einheiten herstellen.
2. Bereits mit einem mittelgroßen Heer können Sie die beiden Außenposten zerstören.
3. Rüsten Sie Ihre Armee noch einmal auf und machen Sie sich auf den Weg zur Hauptbasis des Feindes. Nehmen Sie Helden und Sagen-Einheiten mit.

Mission 23:

1. Zu Beginn müssen Sie die Gegend erkunden und alle Riesen und Trolle beseitigen, die sich außerhalb der Höhle befinden. Danach bauen Sie ein Dorfzentrum auf dem Hügel. Dieser Platz lässt sich leichter verteidigen.
2. Sichern Sie die Höhleneingänge mit Mauern und Türmen. Durch den mittleren Eingang werden die meisten Feinde angreifen, deswegen eignet sich der Platz als Standort für eine Festung. Stellen Sie außerdem eine Truppe berittener Helden ab, damit Sie Löcher in Ihrer Verteidigung schnell flicken können.
3. Die Zwerge müssen die Wand durchbrechen. Statten Sie den kleinen Bergarbeitern einen Besuch ab. Wenn die Wand einstürzt, beseitigen Sie die Mumien und schnappen sich die drei Reliquien.
4. An dieser Stelle erschaffen die Riesen einen Heilungsbrunnen. Zerstören Sie die umliegenden Gebäude und nutzen Sie das heilende Wasser zu Ihrem Vorteil.



5. Nun gilt es, die Gänge zu durchsuchen und alle feindlichen Gebäude und Einheiten zu vernichten. Sie treffen ausschließlich auf Sagen-Einheiten und Belagerungsmaschinen. Deswegen muss Ihre Truppe zum größten Teil aus Helden bestehen.
6. Die Zwergenschmiede müssen Sie einnehmen und verteidigen, um die Riesen endgültig zu vertreiben.

Mission 24:

1. Dieses Gebiet wird von jeder Menge Riesen bewohnt. Bevor Sie den Wappenträger und seinen Besitzer losschicken, säubern Sie zunächst die Gegend. Alle Tempel und Riesen müssen beseitigt werden. Stellen Sie aber sicher, dass einer Ihrer Soldaten überlebt.
2. Errichten Sie eine kleine Basis. Haben Sie alle Tempel zerstört, wird Sie niemand angreifen. Bauen Sie sich eine kleine Helden-Armee und mindestens drei Belagerungseinheiten.
3. Wenn Ihre Armee fertig ist, lassen Sie Ihre Belagerungseinheiten die Steinblockade kaputt machen. Sobald die Felsen zu schwinden beginnen, werden viele Riesen auf Ihr Lager losmarschieren. Dieser Riesen-Armee können Sie auf keinen Fall standhalten.
4. Flüchten Sie nach Norden. An dem kleinen Wald müssen Sie einen kurzen Moment warten, dann ebnet Odin Ihnen den Weg.
5. Steuern Sie Ihre Einheiten zu der Markierung am Kartenrand, um den Riesen zu entkommen.

Mission 25:

1. Der Hügel, auf dem Sie gestartet sind, lässt sich sehr gut verteidigen. Platzieren Sie den Heilungsbrunnen in der Mitte und stellen Sie fünf Wachtürme auf. Mit den restlichen Ressourcen verbessern Sie die Treffsicherheit der Türme. Den alten Mann lassen Sie in einem der Türme Platz nehmen, damit er nicht zu Schaden kommt.
2. Der Hinterhalt ist gelegt. Nun locken Sie die feindlichen Stämme zu Ihrem Hinterhalt: Versuchen Sie, gleich alle Gegner zu provozieren, denn wenn Sie den Anführer eines Dorfes zur Strecke bringen, schließen sich die übrig gebliebenen Feinde Ihrer Armee an. Das gilt für alle drei Dörfer. Damit Ihr Fahnenträger nicht das Zeitliche segnet, lassen Sie ihn direkt nach der Flucht in einen Wachturm unterschlüpfen. Beginnen Sie mit dem westlichen Lager. Ihr zweites Ziel ist das nördliche Lager. Zum Schluss bleibt das östliche Lager. Dort stehen auch Belagerungswaffen.

Mission 26:

1. Dieses Dorf braucht Ihre Hilfe. Trolle machen die Gegend unsicher und haben die Goldmine besetzt. Geben Sie den Dorfbewohnern Arbeit und marschieren Sie mit Ihrer Truppe sofort zu den Minen.
2. In der Mine wimmelt es von Trollen, aber



für Ihren Heldentrupp ist das kein Problem. Schlachten Sie die Trolle ab und zerstören Sie die Passage zur Unterwelt, um dem Spuk ein Ende zu setzen. Beseitigen Sie das Gitter, hinter dem die Zwerge gefangen sind, – schon können sich die begabten Bergarbeiter auf die Goldvorkommen stürzen. Bevor Sie allerdings weiterziehen, bauen Sie das Dorf zu einer Basis aus. Wenn Sie alle Technologien erforscht und Ihre Armee vergrößert haben, ziehen Sie weiter zum zweiten Dorf.

3. Das Dorf wird ständig von Eis- und Bergriesen heimgesucht. Bewegen Sie sich nach Süden und zerstören Sie die feindlichen Gebäude. Danach bauen Sie bei den kleinen Fahnen Wachtürme.
4. Die Tochter des Clanführers ist entführt worden. Im Süden befindet sich eine Basis der Riesen. Nachdem Sie noch mal Ihre Armee vergrößert haben, ziehen Sie in die Schlacht.
5. Zerstören Sie den Wachturm, der sich hinter den Mauern befindet.

Mission 27:

1. Sichern Sie zuerst Ihr Lager. Errichten Sie Mauern mit je sechs bis acht Türmen an den markierten Stellen.
2. Der Gegner greift von beiden Seiten Ihr Lager an. Teilen Sie Ihre Streitmacht in zwei Truppen auf, um beide Seiten abzusichern.
3. Ist Ihre Armee groß genug und gut ausgerüstet, starten Sie einen Angriff auf die Kasernen des Gegners. Nehmen Sie einige Ballista mit.
4. Beim Eingang zur Unterwelt müssen Sie nur noch die Wächter beseitigen – schon haben Sie das Missionsziel erfüllt.

Mission 28:

1. Sie arbeiten gegen die Zeit: Rechts im Bild wird angezeigt, wie viel Schaden die Tür bereits erlitten hat. Schicken Sie gleich ein paar Zwerge samt Ochsenkarren in die Unterwelt. Dort gibt es jede Menge Gold, das Sie abbauen können. Wenn Sie in die letzte Epoche aufsteigen, wählen Sie Baldr als Gott aus. Nun bauen Sie jede Menge Arbeiter, weil Sie mit Baldrs Fähigkeit alle Arbeiter und Zwerge in sehr mächtige Helden verwandeln können. Genau das Richtige, um in der Unterwelt aufzuräumen.
2. Sobald das Tor bei 50 Prozent seiner Trefferpunkte angelangt ist, verwandeln Sie Ihre Arbeiter und stürmen los. Die feindlichen Streitkräfte haben gegen Ihre heranstürmende Helden-Armee keine Chance.

Mission 29:

1. Teilen Sie die Zwerge auf. Schicken Sie fünf zum Goldabbau, die fünf anderen Zwerge stellen den Hammerstiel her. Vom Süden her haben Sie im Moment nichts zu befürchten. Der Felsblock hält die Feinde immer noch zurück. Sichern Sie allerdings



nach Norden ab, denn es werden – kurz nach Beginn der Mission – mehrere Trolle auftauchen und Ihre Arbeiter attackieren.
2. Sind die Trolle erledigt, schicken Sie Ihre Helden nach Norden, um das Gebiet zu säubern. Das Ziel der Helden ist es, den Weg zur Goldmine bei Punkt 5 zu säubern. Bei den beiden markierten Stellen wird Gargarensis die Toten auferstehen lassen.
3. In der Zwischenzeit trifft im Südosten die Truppe ein, die den Hammerkopf transportiert. Selektieren Sie zuerst nur die Kampfeinheiten.
4. Befreien Sie die Zwerge und eskortieren Sie diese zu den anderen Zwergen bei dem Hammerkopf.
5. Kämpfen Sie sich bis zu dieser Goldmine durch. Ist die Gegend gesichert, befehlen Sie Ihren Arbeitern, Gold abzubauen.
6. Wenn Sie viel Gold abbauen, werden an dieser Stelle Verstärkungstruppen eintreffen. Bis auf die Zwerge, die Sie bei der Herstellung des Hammerstiels helfen lassen, bleiben alle Einheiten dort stehen. Die Einheiten verschaffen Ihnen genügend Zeit zur Flucht, sobald die Riesen und Trolle den Felsblock überwunden haben. Wenn der Hammerstiel fertig ist, transportieren Sie ihn in Richtung Norden ab. Ihre Helden haben inzwischen den Weg zum Hammerkopf gesichert. Setzen Sie nun die beiden Teile zusammen.

Mission 30:

1. Bauen Sie eine Basis auf und beeilen Sie sich. Kümmern Sie sich mehr um den Truppenbau als um die Wirtschaft.
2. An diese Stellen müssen Sie Mauern setzen. Bauen Sie sechs oder mehr Türme, um die Mauern zu sichern. Stellen Sie auch fünf der berittenen Helden hinter jede Barrikade.
3. Die Gegner kommen von allen Seiten. Speziell an dieser Stelle wird Gargarensis Ihre Mauern und Türme einstürzen lassen. Halten Sie hier auch einige Axtwerfer bereit, um die Mauern schnell wieder zu errichten.
4. Sobald Odysseus eintrifft, marschieren Sie nach Norden zu den zwei gelben Fahnen. Dort wartet Ihr Feind mit seiner Armee.

Mission 31:

1. Zuerst laden Sie einen Helden auf der kleinen Insel ab, um die Reliquie mitzunehmen. Fahren Sie mit Ihren Schlachtschiffen nach Norden und zerstören Sie alle Wachtürme an den Stränden. Auch die beiden Häfen in der nördlichen Bucht müssen Sie zerstören. Im nördlichen Eck der Karte sind zwei Seemonster, die Sie beseitigen müssen. Falls es notwendig ist, benutzen Sie den Blitz. Sobald der Weg sicher ist, laden Sie Ihre Einheiten am Strand ab. Errichten Sie nun eine Basis.
2. Den Vorposten der Gegner machen Sie dem Erdboden gleich. Hier werden auch einige Bewohner gefangen gehalten. Anschließend bauen Sie an der Engstelle, neben Ihren Häusern, eine Mauer. Platzieren Sie dort noch einige Türme und eine Festung. Jetzt brauchen Sie eine schlagkräftige Armee. Es bleibt Ihnen auch genug Zeit für die Forschung.
3. Hier warten die nächsten Gefangenen.
4. Diese Basis produziert ständig neue Einheiten. Zerstören Sie die Gebäude und befreien Sie die Gefangenen.
5. Bei dieser Festung finden Sie die restlichen Gefangenen, die Sie brauchen, um diese Mission zu gewinnen.

Mission 32:

1. Errichten Sie an dieser Stelle eine Mauer. Bauen Sie immer genügend Truppen. Ihre Einheiten sammeln Sie beim Heilungsbrunnen; errichten Sie dort jede Menge Türme.
2. Der Feind greift sehr oft und mit großen Armeen an. Seien Sie jederzeit auf der Hut.
3. Bauen Sie so bald wie möglich ein Weltwunder. Zeus wird Ihnen dann die Fähigkeit überlassen, Arkantos in einen Halbgott zu verwandeln. Sobald das geschehen ist, lassen Sie Arkantos direkt die Poseidonstatue angreifen. Mit seiner neuen Macht ist er so gut wie unbesiegbar. MICHAEL MEYER



Anno 1503

Ab wann gibt es Aristokraten?

Sobald eine Siedlung mehr als 1.900 Kaufleute beherbergt, werden die Aristokratenhäuser freigeschaltet. Die Edelleute wohnen stets mit 30 Personen in einem Haus.

Bedürfnisse

Im Vergleich zu den Kaufleuten haben die Aristokraten eher wenige, dafür aber sehr exquisite Bedürfnisse. Sie benötigen Nahrung, Wein, Schmuck und Kleidung. Für Unterhaltung und soziales Wohlbefinden sorgen ein Theater, ein Badehaus, eine Kirche und Parkanlagen.

Sensibelchen

Im Gegensatz zu anderen Bewohnern sind die Aristokraten extrem sensibel, was die Erfüllung ihrer Wünsche angeht. Bleibt ein Gut aus, ist die Stimmung sofort im Keller und kurze Zeit später wird das Haus eingerissen. Sie müssen daher noch mehr als sonst auf die reibungslose Produk-tion und Lieferung der Waren achten. Wenn Sie es mit der Bourgeoisie zu tun haben, müssen die Lager immer voll sein – Überproduktion ist hier stets angebracht.

Viel Arbeit für viel Geld

Sorgen Sie dafür, dass alle vier nachgefragten Güter in ausreichender Menge vorhanden sind – es lohnt sich. Den Aristokraten sitzt das Geld sehr locker – mit ihnen lässt sich richtig Asche machen.

Aristokratensiedlung

Sobald Sie einmal Aristokraten-Häuser bauen können, gilt dies für die gesamte Inselwelt. Es ist also durchaus möglich, eine Insel nur für den Adel zu bebauen. Optimal ist natürlich eine Insel, die möglichst viele Bedarfsgüter produzieren kann. Wenn Sie zum Beispiel auf einer Wein-Insel obendrein eine Gold- oder Edelstein-Mine finden, ist dies ein sehr guter Ort für eine Aristokratensiedlung.

Parkanlagen

Hier kann jeder Hobby-Gärtner seinen Gelüsten freien Lauf lassen. Errichten Sie hübsche Parkanlagen mit Pavillons, Irrgärten und Blumenbeeten. Mit den Zieranlagen lassen sich wunderschöne Anlagen erbauen. Für das Spiel ist Schönheit nicht wichtig – da tun es auch ein paar Beete, Bäume, Hecken und ein Pavillon. Es macht aber Spaß, richtig schöne Gärten zu bauen.

Das Schloss

Wer über 1.000 Aristokraten beherbergt, hat sich die ersten Schloss-Teile redlich verdient. Sie dürfen nun einen Hauptteil und vier beliebige Anbauteile (Flügel, Ecke oder Bogengang) errichten. Wichtig: Überlegen Sie sich ganz genau, wohin Sie die Palast-Teile stellen. Sobald ein Stück steht, ist es „verbraucht“. Wenn Sie sich „verbauen“ und den falsch gesetzten Teil wieder abreißen, steht er nicht erneut zur Verfügung. Das Gleiche gilt für die Kathedrale – sie kann nur einmal gebaut werden.

Teurer Spaß

Das Schloss dient ausschließlich Ihrem Ego. Diesen Spaß kann sich nur gönnen, wer wirklich zu viel von allem hat. Alleine der Hauptteil mit vier Seitenflügeln kostet Sie schlappe 35.000 Goldstücke. Obendrein verschlingt der Prunkbau auch noch hunderte von Tonnen Baumaterial.

Aufbau der Siedlung

Nicht schön, aber effektiv. In dieser Beispielsiedlung führen 1.140 Aristokraten ein glückliches Leben. Zunächst wurden in der Mitte der großen freien Fläche ein Theater, eine Kirche und ein Badehaus möglichst platzsparend gebaut. An den Außenseiten wurden die vier benötigten Marktstände in regelmäßigen Abständen errichtet (etwa 20 Stände). Dies garantiert einen möglichst kurzen Einkaufsweg. Die Lücken neben dem Badehaus wurden durch Verzierungen, Pavillons und Beete gefüllt. Da die Edelleute sowieso immer in Richtung Mitte zu den öffentlichen Gebäuden gehen, werden hier alle Bedürfnisse gedeckt.

Rettungsdienste

Natürlich dürfen auch bei der Bourgeoisie Feuerwehr und Medikus nicht fehlen! In diesem Beispiel wurden je zwei dieser Gebäude errichtet, um das gesamte Viertel abzudecken.

Viererblocks

An den Außenseiten des „Versorgungsplatzes“ tummeln sich Blöcke von 2 x 2 Aristokratenhäusern. Auch wenn Wohnhäuser keinen Straßenanschluss benötigen, kommen die Edelleute auf den gepflasterten Straßen schneller voran.



Militär

Wer die Kampagne spielt, kommt um kriegerische Auseinandersetzungen nicht herum. Wir sagen Ihnen, was Sie alles darüber wissen müssen.

Grundlagen

Erforschung

Nahezu alle militärischen Errungenschaften müssen zunächst erforscht werden. Das entsprechende Gebäude wird nach erfolgreicher Studie freigeschaltet. Neben den eigentlichen Waffen können auch Verbesserungen erforscht werden. Unterschätzen Sie diesen Bereich nicht. Die Erforschung eines Upgrades – zum Beispiel höherer Rüstungswert – wirkt sich auf alle Truppen des entsprechenden Typs aus, auch auf schon vorhandene Soldaten.

Low-Tech

PC gesteuerte Gegner können Sie durch frühe und entscheidende militärische Eingriffe ins Wanken bringen. Katapulte sind langsam und teuer, Kanonen gibt es erst sehr spät. Um trotzdem Gebäude angreifen zu können, lohnt sich die Erforschung von Brandpfeilen. Durch dieses Upgrade können Bogenschützen sowohl gegen Truppen als auch gegen Gebäude vorgehen.

Quantität vs. Qualität

Natürlich sind viele besonders gute Einheiten optimal. Das kann man sich meistens jedoch nicht leisten. Eine Einheit kann noch so gut sein – wenn sie alleine gegen viele Gegner antreten muss, wird sie nicht überleben. Bedenken Sie, dass eine Einheit immer nur ein Ziel auf einmal angreifen kann.

Gut geplant ist halb gewonnen

Es macht keinen Sinn, alles sofort zu bauen. Soldaten kosten eine Menge Geld – egal, ob

Gebäude	Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Gold	Kosten
Aristokratenwohnhaus	12	10	20	5 0	0	
Kathedrale	40	30	60	30	12.000	80
Schloss Hauptteil	40	15	50	20	15.000	100
Schlossflügel/Eckturm	30	10	30	15	5.000	30
Schloss Bogengang	30	10	30	15	3.000	20
Obelisk	3	0	5	0	1.000	0
Prunkbrunnen	5	0	10	0	1.000	0

Belohnungen

Statuen sind ja ganz hübsch, aber im Vergleich zu den folgenden Belohnungen doch eher Kinderkram.

Aristokraten	Belohnung
600	Kathedrale
1.000	Palast-Hauptteil + 4 Seitenteile
3.000	Weitere 4 Seitenteile
5.000	Seitenteile bleiben freigeschaltet

sie nun kämpfen oder einfach nutzlos in der Gegend herumstehen. Machen Sie sich ein Bild davon, wie weit Sie forschen können und welche Truppen Sie brauchen werden. Katapulte machen keinen Sinn, wenn Sie später sowieso Kanonen oder Mörser bauen können.

Vorräte bunkern

Produzieren Sie möglichst viele Waffen auf Vorrat. In kriegerischen Szenarien werden Sie früher oder später sowieso Waffen benötigen. Mit einer vollen Waffenkammer lassen sich bei Bedarf schnell Soldaten rekrutieren. So können Sie auf Angriffe reagieren und kommen mit einem vergleichsweise kleinen Schutzheer aus.

Militär-Taktiken

Seehoheit

Bevor Sie überhaupt mit Bodentruppen ins Geschehen eingreifen, müssen Sie die Seehoheit erlangen. Das Ziel hierbei ist, den Gegner von seinen Versorgungsinseln abzuschneiden. Zerstören Sie von See her Kontore und vor allem Werften. Die meisten Versorgungsschiffe von Computer-Gegnern sind alleine unterwegs – lauern Sie dem Gegner mit zwei oder drei gut bewaffneten Schiffen auf, um ihn auf den Meeresgrund zu befördern.

Zerstörung oder Übernahme?

Die Versorgungsinseln sind in den seltensten Fällen effektiv bewacht. Sie haben die Möglichkeit, mit wenigen Bogenschützen (Brandpfeile!) diese Außenposten komplett zu zerstören. Wird jedoch auf dem Eiland eine Ware produziert, die Sie selber benötigen, sollten Sie die Gebäude lieber übernehmen. Zerstören Sie dazu das gegnerische Kontor und überbauen Sie es mit einem eigenen Kontor (natürlich müssen Sie das entsprechende Baumaterial an Bord des Schiffes haben). Um genauso mit den Markthäusern zu verfahren, brauchen Sie einen Scout mit genügend Baumaterial.

Aushungern

Hungern Sie die Siedlung aus, indem Sie den Handel nach außen komplett unterbinden (siehe Seehoheit). Wenn Sie die Werft des Feindes zerstört haben, kann er auch keine neuen Schiffe mehr bauen. Beobachten Sie den Feind gut – Kontore und Werften werden nach Möglichkeit immer wieder neu gebaut – oft auch an ganz anderen Küstenstreifen.

Ziele von See aus bekämpfen

Zerstören Sie jedes Gebäude, das Sie von See aus erreichen können. Dies setzt nicht nur dem Gegner zu, sondern es schafft auch freie Flächen für eine spätere Invasion oder sogar für eine eigene Basis im Feindesland.

Wichtige Ziele

Die allerwichtigsten Ziele sind Markthaupthäuser. Sind diese Gebäude zerstört, fallen alle Gebäude im Einzugsbereich auch in sich zusammen. Feuerwehrstationen sollten auch ganz oben auf der Zielliste stehen. So ein Feuerwehrmann kann schon gehörig nerven, wenn er immer wieder löscht, was Sie gerade in Brand geschossen haben. Natürlich sind Burgen ein wichtiges Ziel, schließlich können Sie durch die Zerstörung von Festungen die Ausbildung neuer Truppen unterbinden.

Öffentliche Einrichtungen

Angriffe auf wichtige Einrichtungen wie Kirchen, Badehäuser etc. sorgen schnell dafür, dass die Bevölkerung des Feindes eine Zivilisationsstufe zurückfällt. Der wirtschaftliche Schaden ist immens.

Preisvergleich

Schauen Sie mal genau hin: Wenn Sie zum Beispiel acht Einheiten ausbilden möchten und dafür einfach zwei kleine Festungen benutzen, sparen Sie bare Münze. Falls Ihre Stadt angegriffen wird, sind Sie mit mehreren kleinen Festungen besser beraten als mit einer großen, da Sie gleich mehrere strategisch wichtige Stellen sichern können.

Vorteile vieler kleiner Festungen

Außerdem sind Sie mit Ihren Einheiten schneller am Ort des Geschehens, wenn Sie über mehrere kleine Festungen verfügen. Auch das Truppenmanagement wird einfacher. Mit drei kleinen Festungen können Sie gleich drei Zielfähnchen setzen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, nach Waffengattung getrennt auszubilden, sprich eine Festung bildet nur Schwertkämpfer aus, die nächste nur Bogenschützen und so weiter.

Der Anlock-Trick

1. Suchen Sie sich eine Stelle auf der gegnerischen Insel, an der keine Schutztruppen stehen.
2. Laden Sie die Truppen aus, die in der Lage sind, Gebäude zu zerstören (Bogenschützen mit Brandpfeilen, Katapulte, Kanonen oder Mörser).
3. Greifen Sie so schnell wie möglich wichtige Ziele an.
4. Sobald gegnerische Truppen zu nahe kommen, ziehen Sie die Einheiten zurück auf das schützende Schiff. Der Effekt: Sie richten ohne eigene Verluste großen Schaden an. Meist sind die feindlichen Einheiten so unvorsichtig, dass Sie diese von See aus beharken und vernichten können. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

Militärbasen in Übersee

Wenn Sie einen Angriff auf eine bestimmte Insel planen, ist es sinnvoll, sich ein kleines Eiland in der Nähe zu suchen, um dort eine Militärbasis einzurichten. Bauen Sie dort neben dem Kontor auch eine Burg. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Soldaten nicht mehr beim Medikus geheilt – sparen Sie sich dieses Gebäude also und stationieren Sie stattdessen einige Sanitäter in der Basis. Wenn Sie viel von See her angreifen, macht auch eine Werft Sinn. Jetzt haben Sie in relativer Nähe zur Front einen sicheren Hafen, in dem Sie Truppen heilen und ausbilden können. Waffen und Rüstungen lassen sich nun mal viel schneller transportieren als Truppen. Mit nur einem Schiff können Sie Baumaterial und Ausrüstung für 100 Soldaten transportieren – das große Kriegsschiff kriegt gerade mal zwölf Mann an Bord. Sie sparen mit dieser Taktik jede Menge Zeit und Geld – die Truppen werden zeitnah zum Einsatz ausgebildet und können über kurze Transportwege an die Front gebracht werden. So ist es überhaupt erst möglich, genügend Truppen anzulanden.

Alternative

Wenn die Insel des Gegners es zulässt, können Sie Ihre Basis auch direkt vor Ort errichten. Oft reicht es, mit gezielten Angriffen ein oder zwei Markthaupthäuser zu zerstören, um ein eigenes Kontor zu bauen. Vorsicht: Natürlich brauchen Sie jetzt unbedingt schützende Mauer, sonst überlebt der Posten nicht lange. Schalten Sie auf halbe Spielgeschwindigkeit, um sich vor Eintreffen der Gegner einen kleinen, zur See hin offenen Schutzwall zu errichten. Jetzt dient dieser kleine Fleck als optimaler Ausgangspunkt für Ihre Angriffe.

Festungen



Kosten und Fakten der Einheiten

Die gezeigten Werte beziehen sich auf die Basiseinheiten, d. h. ohne jedwede militärische Erweiterung wie zum Beispiel Brandpfeile, Reichweite Armbrust etc.

	Gold	Reichweite	Schaden	Rüstung
Pikenier	90	1	6	50
Schwertkämpfer	150	1	8	60
Bogenschütze	150	9	6	35
Bedienmannschaft	100	1	3	30
Lanzenknecht	150	1	17	80
Kavallerie	200	1	8	90
Armbrustschütze	200	9	7	40
Musketier	190	1	14	100
Musketenschütze	220	7	20	45
Sanitäter	350	1	9	25
Scout	50	1	3	25
Kanone	350	9	40	55
Mörser	400	10	60	110

Battlefield 1942: Road to Rome

Wer bei Road to Rome an einen neuen Reiseführer für Italiens Hauptstadt denkt, hat sich kräftig geschnitten. Anstelle von Sonne, Strand und Antipasti erwarten den Spieler im neuen Add-on zu BF 1942 neue Maps, Fahrzeuge und Waffen. Klar, dass wir Ihnen die richtigen Tipps dazu liefern.

Schöne Aussichten

Wie spielen sich die neuen Karten?

Die sechs neuen Kriegsschauplätze sind geprägt durch bergiges und enges Gelände, steile Wände und schmale Brücken. Sie müssen die Fahrzeuge allesamt gut beherrschen, um nicht unverhofft in den Abgrund zu stürzen oder gegen eine Felswand zu knallen. Im Allgemeinen hinterlassen die Maps einen vielfältigeren Eindruck – es gibt auf jedem Schlachtfeld Schleichwege und Abkürzungen, die man taktisch hervorragend nutzen kann.

Aufgetankt

Klemmt mein Turm?

Liebhaber der gepanzerten Vehikel werden sich umgewöhnen müssen. Die neuen Panzer M3 Grant, M1 1-39 Carro Armato und das deutsche Sturmgeschütz haben kein voll drehbares Hauptgeschütz. Die drei Fahrzeug-Typen sind daher am effektivsten, wenn sie mit zwei Mann Besatzung gefahren werden. Natürlich erfordert dies ein diszipliniertes Teamplay.

Stellungsspiel

Was taugen die festen Geschütze?

Ebenfalls neu sind die festen Artilleriegeschütze (Britische AT-Gun/Deutsche Panzerabwehrkanone). Deren Feuerkraft ist sehr hoch und lässt selbst die starken Panzer schnell in die Knie gehen. Machen Sie nicht den Fehler, Artilleriestellungen direkt von vorne anzugreifen. Die Schutzeinrichtungen (Sandsäcke, Holzbarrikaden) fangen einen Großteil des Schadens ab. Von der Seite oder von hinten sind die Geschütze jedoch leicht zu zerstören.

Wenn Sie ein Artilleriegeschütz bedienen, ist es ratsam, die Kameraperspektiven durchzuschalten, da die Sichtfenster recht begrenzt sind. Fühlen Sie sich hinter Ihrem Geschütz nicht zu sicher – durch die Luken können Sie von gegnerischen Schützen aufs Korn genommen werden.

ACHTUNG: Artillerieschützen sind auf sich allein gestellt, es gibt keine Zielfunktion in Verbindung mit einem Aufklärer.

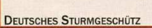
STEFAN WEISS/ANSGAR STEIDLE

Panzerschlacht – „30 Tonnen Stahl unterm Hintern"

Waren im Hauptspiel die Panzerklassen auf jeder Seite noch identisch, ist es im Add-on etwas kniffliger geworden. Hier stellen wir Ihnen die neuen Gefährte mit ihren Stärken und Schwächen vor.

M1 1-39 Carro Armato

Der Kleinste und Schwächste unter den „Neuen". Sein großer Vorteil ist die Geschwindigkeit. Auf gerader Strecke macht er fast dem Jeep Konkurrenz und eignet sich daher hervorragend, um zum Beispiel schnelle Vorstöße zu gegnerischen Flaggenpunkten zu absolvieren. Die schnell feuernde Sekundärkanone räumt mit Infanterie oder leichten Fahrzeugen (Jeep) auf. Auch gegen Flugzeuge ist die Kanone recht effektiv. Im Kampf Panzer vs. Panzer hat der M1 schlechte Karten – selbst an der Frontseite ist die Panzerung nicht allzu stark. Sowohl das deutsche Sturmgeschütz als auch der Wolverine und der M3 haben mit dem M1 leichtes Spiel.



Deutsches Sturmgeschütz

Der zweitstärkste Panzer im Add-on. Die dicke Panzerung und die große Feuerkraft machen das Vehikel zu einem gefährlichen Gegner. Panzerabwehrsoldaten müssen schon im Team antreten, um mit dem Stahlmonster fertig zu werden. Die schwächste Stelle ist, wie bei allen Panzern, das Hinterteil. Beim direkten Panzerkampf fertigt das Sturmgeschütz den M1 oder den M3 in null Komma nix ab. Lediglich die schlechtere Wendigkeit macht das Sturmgeschütz verwundbar. Wenn Sie auf einen gegnerischen Wolverine treffen, müssen Sie sich vorsehen. Dessen Feuerkraft ist stärker, darüber hinaus ist er wendiger als das Sturmgeschütz und besitzt einen voll drehbaren Geschützturm.



M3 Grant

Auf der Alliiertenseite gibt es nur eine Neuerung – den M3 Grant. Er ist im Vergleich zum M1 der Achsenmächte etwas langsamer, dafür stärker gepanzert und wendiger. Gegen den Kampfkoloss Sturmgeschütz zieht er allerdings den Kürzeren.



M3 GMC

Das neue Kettenfahrzeug der Alliierten ist nicht zu verachten. Aufgemotzt mit einer 75-mm-Kanone sind sogar Angriffe auf Panzer möglich. Gute und wendige Fahrer erledigen damit locker den leichten M1-Panzer. Nur treffen lassen sollten Sie sich nicht, die leichte Panzerung hält nicht viel aus.

Neuerungen – „Irgendwas ist an den Dingern anders."

Dicke Haut – Im Vergleich zum Hauptspiel fällt auf, dass die starken Panzer M3 und Sturmgeschütz etwas schwerer zu knacken sind. Selbst an der schwächsten Stelle (Rückseite) brauchen Sie mehrere Treffer. Panzerabwehrsoldaten haben es damit ebenfalls schwerer und müssen vorsichtiger agieren und gut zielen. Sehr wirksam sind nach wie vor Sprengsätze, Minen und natürlich gut gezielte Bombenabwürfe.

Zweite Geige – Die MG-Bordschützen waren bislang entweder masochistisch oder selbstmörderisch veranlagt. Ohne jeden Schutz gaben sie eine perfekte Zielscheibe ab. Im Add-on ist das anders – die Bordschützen sind durch Bordaufbauten besser geschützt.





FEUER FREI! Sobald die gegnerischen Heerscharen anrücken, bekommen sie eins mit der PAK übergebraten.

Ich pieks dich!

Bei den Soldatenklassen hat sich nicht viel getan; es gibt zwar neue Gewehre, allerdings unterscheiden die sich nicht besonders von den bisher bekannten Schießprügeln. Der Ingenieur hat jedoch eine interessante Neuerung – das Bajonett. Anstelle eines Kampfmessers schlummert im Waffen-Slot 1 besagter Aufsatz für den Karabiner. Wenn Sie nahe genug an Ihren Gegner herankommen, bedeutet ein gezielter Bajonettstich ein schnelles Ende.



Die Schlacht um Anzio – „Bei dieser Hafenrundfahrt bekommen Sie einiges geboten."

DIE INSEL IM FLUSS

Auch wenn es sich um keinen Eroberungspunkt handelt, die kleine Insel im Quadranten E-4 ist ein taktisch wichtiger Punkt. Mit den Flakgeschützen lassen sich sogar Boote und Landfahrzeuge gleichermaßen aufhalten. Damit sind Sie in der Lage, einen Vormarsch des Gegners aufzuhalten.

DER KURZE WEG

In den Hafengebieten sind die Brücken aufgrund der Panzersperren schwer mit Fahrzeugen zu passieren. Besser ist es, eine kurze Schwimmpartie einzulegen. Über die Treppen an den Kaimauern gelangen Sie schnell ins kühle Nass und auf die andere Seite.

HOCH IN DER LUFT

Im südlichen Hafengebiet finden Scharfschützen den perfekten Spielplatz vor – die Lagerkräne bieten ein großes Schussfeld bis auf die andere Flussseite.

ZU WENIG PLATZ

Flieger haben auf der kleinen Map nur wenig Raum zum Manövrieren. Ausladende Dogfights enden schnell in der Desertationszone und führen zum vorzeitigen Ableben. Gute Piloten nutzen das Flussbett und räumen im Tiefflug mit den Gegnern auf.

FLUSSFAHRT

Die Landungsboote eignen sich hervorragend, um schnell dem Flussverlauf zu folgen und gegnerische Punkte einzunehmen. Ist die Insel im Fluss vom Gegner besetzt, ist es schwierig, unbeschadet vorbeizukommen. Wenn Sie mit zwei Booten losfahren, sollte ein Teammitglied links und der Kollege rechts an der Insel vorbeifahren. Der Flakschütze auf der Insel muss sich nun für ein Ziel entscheiden – der zweite kommt auf jeden Fall durch.

Alliierte | Achsen | Eroberungspunkt | Sonstige

[6] [5] [7] 2x Flak [4] [3] [1] [2]

Alliierte: USA

(1) Einstiegspunkt West (D-6):
1x M7 Priest (Artillerie)
1x M3 Grant
1x Willys Overland Jeep
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
1x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
2x MG-Stellung

(2) Einstiegspunkt Ost (E-6):
1x M3 Grant
1x M3 GMC (Panzertruck)
1x British Mosquito (Flugzeug)
1x Willys Overland Jeep
1x MG-Stellung (außerhalb)
1x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)

(3) Eroberungspunkt West (D-5):
2x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Ost (E-4):
2x MG-Stellung
1x M3 Grant

Achsen: Italien

(5) Einstiegspunkt Süd (C-4):
1x Hanomag Sdkfz. 251
1x M1 1-39 Carro Armato
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x SdKfz. 124 Wespe (Artillerie)
1x MG-Stellung (außerhalb)
1x Italian LCVP (Landungsboot)

(6) Einstiegspunkt Nord (C-3):
1x Messerschmitt BF-110
1x Sturmgeschütz
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x M1 1-39 Carro Armato
2x MG-Stellung
1x Italian LCVP (Landungsboot)

(3) Eroberungspunkt West (D-5):
2x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Ost (E-4):
2x MG-Stellung
1x M1 1-39 Carro Armato

Die Schlacht um Salerno – „Wir werden diesen Hügel nehmen, egal was es kostet!"

CHANCENGLEICHHEIT

Die Strategie ist sowohl bei den Alliierten als auch bei den Achsenmächten gleich. Lediglich die Sturmgeschütze verschaffen den Italienern einen großen Vorteil bei der Erstürmung der Bergfestung. Wer hier die Oberhand hat, ist im Vorteil.

SICHERN SIE SICH DIE EINSTIEGSPUNKTE

Holen Sie sich zuerst die beiden Punkte im Norden und Süden und schalten Sie die äußeren Panzerabwehrkanonen der Festung aus. Nur diese können die Einstiegspunkte direkt unter Beschuss nehmen. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre angeschlagenen Panzer reparieren zu lassen, und bekommen immer frischen Truppennachschub.

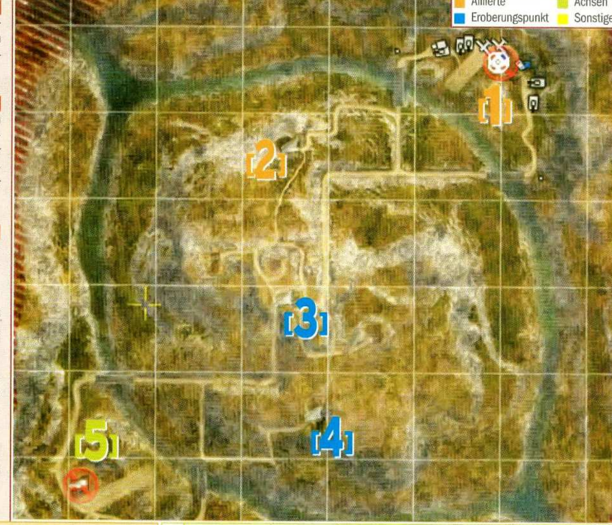
NEHMEN SIE DIE FESTUNG EIN

Der Hügel ist zwar mit weiteren PAK40, MG-Stellungen und Flakstellungen schwer befestigt, nichtsdestotrotz lässt er sich aufgrund mehrerer Umstände leicht einnehmen:

Erstens können die PAKs Sie nicht beschießen, wenn Sie dicht am Hang stehen. Die Rohre lassen sich nicht nach unten richten, so dass die Granaten in weitem Bogen über Sie hinwegpfeifen.

Zweitens ist das Gelände recht unübersichtlich. Sie kommen mit Fußtruppen von fast überall auf den Hügel und auch für Ihre Fahrzeuge gibt es genügend Möglichkeiten, im Gelände hochzufahren.

Zu guter Letzt hat Ihr Gegner, einmal abgeschossen, keine Möglichkeit, schnell Verstärkung zu bekommen, da die Flagge auf dem Berg keinen Einstiegspunkt hat.



Alliierte: USA

(1) Einstiegspunkt Nord-Ost (nicht einnehmbar) (F-2):
2x P-51 Mustang
2x American M3 GMC
1x M7 Priest
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
2x M3 Grant
1x Willys Overland Jeep
2x MG-Stellung

(2) Eroberungspunkt Nord (D-3):
1x Willys Overland Jeep
1x AT Gun „Howitzer" (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x Flak
4x MG-Stellung
6x Kanone
1x Reparaturplattform

(4) Eroberungspunkt Süd (D-6):
2x Willys Overland Jeep
1x British AT Gun „Howitzer" (außerhalb)
1x Reparaturplattform

Achsen: Deutschland

(5) Einstiegspunkt Süd-West (nicht einnehmbar) (B-7):
1x SdKfz. 124 Wespe
2x M1 1-39 Carro Armato
2x Sturmgeschütz
1x Hanomag Sdkfz. 251
2x Messerschmitt Bf-109e
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x MG-Stellung (außerhalb)

(4) Eroberungspunkt Süd (D-6):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x AT PAK 40 (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(2) Eroberungspunkt Nord (D-3):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x AT PAK 40 (außerhalb)
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x Flak
4x MG-Stellung
6x AT PAK 40
1x Reparaturplattform

Die Schlacht um Monte Santa Croce – „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst."

DIE STRATEGIE

Weder die Achsenmächte noch die Alliierten haben hier besondere Vorteile oder unterschiedliche Vorgehensweisen. Sichern Sie sich also möglichst schnell eine gute Position, die ersten Minuten können in diesem Szenario über Sieg oder Niederlage entscheiden. Übrigens lassen sich von Ihrer Basis aus direkt die Flugzeuge Ihres Kontrahenten zerstören, umgekehrt leider genauso. Die Flieger sind auf dieser Karte sehr wichtig, da Bodentruppen ohne sie erst lange Wege bis auf den Berg zurücklegen müssen.

LEBENSRETTENDE SOFORTMASSNAHMEN

Auf dieser Karte gibt es im Prinzip nur einen wirklich wichtigen Punkt: die zentrale Stellung auf dem Berg, die für Sie absolute Priorität haben sollte. Fliegen Sie am besten sofort dorthin und krallen Sie sich die Flagge. Von dort oben können Sie hervorragend „snipern", die Artillerie in Stellung bringen und alle anderen Flaggen erobern. Die Anlage ist leicht zu verteidigen und nur durch Flugzeuge effizient zu beharken. Die vorhandene Artillerie lässt sich nur mithilfe von Aufklärern gut einsetzen.

UNTERBRECHEN SIE DIE NACHSCHUBWEGE

Haben Sie den Berg erst mal unter Ihrer Kontrolle, so bietet der neutrale Punkt im Flussdelta eine gute Möglichkeit, nachrückende Truppen unter Beschuss zu nehmen, die über die Brücke vorrücken müssen. Die Stellung zu besetzen ist nur sinnvoll, solange Sie keine Feinde hinter sich haben, da Sie von hinten sehr verwundbar sind. Hier gewinnt nur, wer in einem gut organisierten Team spielt.

Alliierte | Eroberungspunkt | Achsen | Sonstige

[10] 2x PAK 40, 1x Flak

ALLIIERTE: FRANKREICH

(1) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (E-2)
1x Spitfire
1x Mosquito
2x M3 GMC
2x M3 Grant
2x Willys Overland Jeep MB
1x M7 Priest

(2) Eroberungspunkt Norden, ganz westlich (D-5)
1x Jeep
1x Flak
1x MG-Stellung
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Nordwesten (D-5):
1x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Nordwesten (E-5):
1x MG-Stellung

(5) Eroberungspunkt Norden, ganz östlich (E-5):
1x Jeep
1x Reparaturplattform

(6) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x M7 Priest
2x Flak
4x MG-Stellung

(7) Eroberungspunkt Südwesten (D-6):
1x AT Gun „Howitzer"

(8) Eroberungspunkt Südosten (E-6):
1x AT Gun „Howitzer"

ACHSEN: DEUTSCHLAND

(9) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (D-2)
2x Sturmgeschütz
1x SdKfz. 124 Wespe
2x M1 1-39 Carro Armato
1x Bf-110
2x VW Type 82 Kübelwagen
1x Bf-109e

(2) Eroberungspunkt Norden, ganz westlich (D-5):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x Flak
1x MG-Stellung
1x Reparaturplattform

(3) Eroberungspunkt Nordwesten (D-5):
1x MG-Stellung

(4) Eroberungspunkt Nordwesten (E-5):
1x MG-Stellung

(5) Eroberungspunkt Norden, ganz östlich (E-5):
1x VW Type 82 Kübelwagen
1x Flak
1x Reparaturplattform

(6) Eroberungspunkt Mitte (D-5):
2x SdKfz. 124 Wespe
2x Flak
4x MG-Stellung

(7) Eroberungspunkt Südwesten (D-6):
1x PAK 40

(8) Eroberungspunkt Südosten (E-6):
1x PAK 40

Die Schlacht um Monte Cassino – „Hoffentlich lohnt sich die Aussicht vom Gipfel."

SCHLÜSSELPOSITION FESTUNG

Versuchen Sie, mit einem Infanterietrupp schnell über die Ostbrücke vorzustoßen. Arbeiten Sie sich am östlichen Kartenrand bis zum Kastell vor. Es gibt oben zwei Mauereinbrüche, durch die Sie problemlos in die Burganlage einsteigen können. In der Regel werden Sie damit die Achsenmächte überraschen, deren Verteidigung hauptsächlich nach Norden hin ausgerichtet ist.
Achsenspieler dürfen umgekehrt auf keinen Fall die Rückseite der Burg vernachlässigen. Bepflastern Sie die beiden Mauerlücken mit Sprengsätzen und legen Sie sich auf die Lauer. Sprechen Sie sich im Team nach Möglichkeit ab, wer welche Burgmauern besetzt, um in alle Richtungen sichern zu können.

ARTILLERIEKAMPF

Die Achsenmächte müssen so schnell wie möglich die vorgelagerten Geschützstellungen besetzen. Hauptziele sind natürlich die westliche Brücke und die Weggabelung in Quadranten D-3. Diesen Engpass müssen alle Alliierten passieren.
Aufseiten der Alliierten ist die Zusammenarbeit von M7-Priest-Schützen und Aufklärern am wichtigsten. Nur so können Sie gezielt die gegnerischen Geschützstellungen effizient ausheben. Ein stumpfes Anrennen mit allen Kräften macht nur Sinn, wenn Sie zahlenmäßig in der Überzahl sind oder gegen ein schlecht organisiertes Achsenteam spielen.

GRANATENHAGEL

Achten Sie als Verteidiger der Bergfestung auf die vielen Munitionskisten (zum Beispiel am Einstiegspunkt D/E-5) bei den Sandsackbarrieren. Hocken Sie sich dort direkt an eine solche Kiste und werfen Sie eine Handgranate nach der anderen den Hang hinunter. Ihr Vorrat wird permanent aufgefüllt. Die Gegner haben an diesem Dauerbeschuss heftig zu knabbern, selbst Panzer bekommen Sie so klein. Achten Sie nur darauf, nicht die eigenen Leute zu bewerfen, das gibt sonst großen Ärger.



ALLIIERTE: FRANKREICH

(1) Einstiegspunkt (nicht einnehmbar) (E-2):
2x M7 Priest
1x M10 Wolverine
2x M3-Grant

ACHSEN: DEUTSCHLAND

(2) Einstiegspunkt (D-4):
2x PAK 40

(3) Einstiegspunkt (D-5):
1x PAK 40

(4) Einstiegspunkt (D-5):
2x PAK 40
1x Sturmgeschütz
1x SdKfz. 124 Wespe

(5) Einstiegspunkt (D-6)
1x MG-Stellung

(6) Einstiegspunkt (D-7)
1x MG-Stellung

Operation Baytown – „Sonne und Strand, Flieger und Flaks, was für eine Mischung."

BERGWANDERUNG

Das Plateaudörfchen der Achsenmächte scheint auf den ersten Blick uneinnehmbar. Achsenspieler müssen sich darauf einstellen, dass die Alliierten die Flugzeuge hauptsächlich dazu benutzen, über das Plateau zu fliegen und mit dem Fallschirm in die Basis einzuschweben. Der zentrale Kirchturm ist daher der beste Platz, um Fallschirmjäger abzufangen.

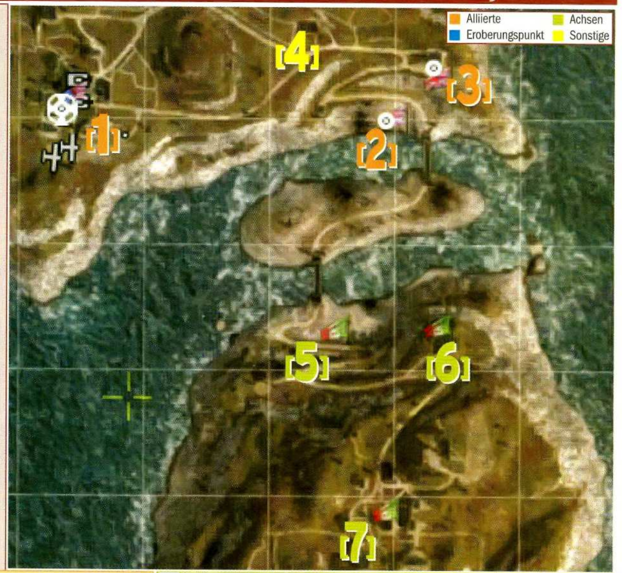
Alliierte Flieger müssen mit starkem Beschuss auf dem Plateau rechnen, daher ist es ratsam, die Insel aus östlicher oder westlicher Richtung anzufliegen. Steigen Sie erst weit im Süden aus dem Flieger und arbeiten Sie sich dann zu Fuß aus südlicher Richtung zum Plateau vor.

BOOTSTOUR

Eine echte Alternative bietet der Hang im Quadrat E-4. Mit einem Landungsboot gehen Sie an der Nordostspitze des Planquadrats an Land. Spurten Sie den Hang hoch – mit Anlauf oder mit Seitwärtsschritten schaffen Sie es direkt bis zum Flaggenpunkt in diesem Abschnitt. Diese Möglichkeit gibt es nur auf der Südinsel. Das nördliche Festland ist vor einem solchen Überraschungsangriff absolut sicher.

LUFTHOHEIT

Für beide Teams gleichermaßen wichtig ist die Übernahme beider Flughäfen. Ein Team ohne Flieger hat es wesentlich schwerer, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen, da nur der mühsame Weg entlang der Küstenstraßen und über die engen Brücken bleibt. Das dauert normalerweise viel zu lange und der Gegner fällt Ihnen dabei von den Bergen aus in den Rücken. Sprechen Sie sich daher im Team gut ab, wer zur Bewachung der Flughäfen zurückbleibt, und verteidigen Sie diese Punkte um jeden Preis. Eine perfekte Aufgabe für Scharfschützen.



Alliierte: England

(1) Einstiegspunkt West (B-2):
2x M3 Grant
1x Spitfire Mk VB
1x British Mosquito
1x Flak

(2) Einstiegspunkt Mitte (D-2):
1x MG-Stellung
2x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
1x M3 Grant

(3) Einstiegspunkt Ost (E-2):
1x Willys Overland Jeep

(4) Ruine im Norden (D-2):
1x M3 Half Track (Truppentransporter)
1x Flak

Achsen: Italien

(5) Einstiegspunkt West (D-4):
2x M3 Grant
1x Spitfire Mk VB
1x British Mosquito
1x Flak

(6) Einstiegspunkt Mitte (D-2):
1x MG-Stellung
2x LCVP Higgins Boat (Landungsboot)
1x M3 Grant

(7) Einstiegspunkt Ost (E-2):
1x Willys Overland Jeep

Operation Husky – „Diese Landung habe ich mir auch anders vorgestellt."

STRANDBESUCH

Die Alliierten müssen sich als Erstes den Strandpunkt in D-6 sichern. Wird das Schlachtschiff unter Beschuss genommen, ziehen Sie es nach Osten in die Quadranten E-6/E-7. Dort ist es etwas geschützt. Am Strand sollten Sie wenigstens einen Aufklärer dabeihaben, der das Bunkergeschütz anvisieren kann. Schalten Sie es mit dem Schlachtschiff aus.

GEDECKTER VORMARSCH

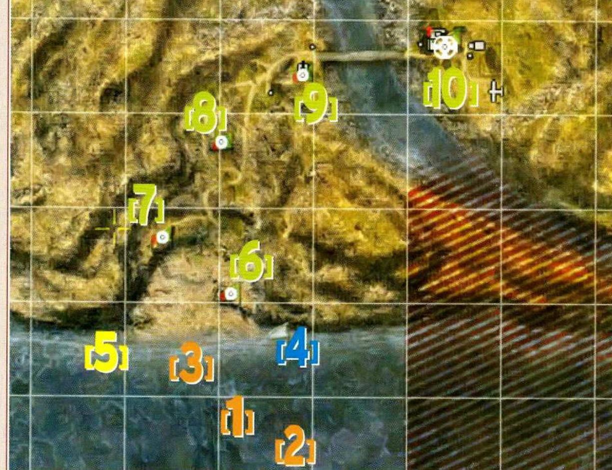
Die Alliierten müssen große freie Flächen passieren, hier kommen die Scharfschützen gut zum Einsatz, um Deckung zu geben.

FLUSSDURCHQUERUNG

Ein Knotenpunkt ist die große Steinbrücke im Norden. Wenn Sie dort ständig aufgerieben werden, laufen Sie zum Fluss runter und schwimmen auf die andere Seite. Sie können links oder rechts der Brücke zum anderen Ufer hinüberpaddeln. Alliierte postieren neben dem Brückenkopf Scharfschützen, um die MG-Nester hinter den Sandsäcken auszuschalten und Ziele für die Artillerie zu markieren.

BRÜCKENVERTEIDIGUNG

Die Achsenmächte könnten zwar Panzervorstöße aufhalten, wenn die Brücke vermint wird. Allerdings sind dann die eigenen Fahrzeuge abgeschnitten. Besser ist es, einen Panzer direkt an der Brücke zu postieren. Sie sehen auf jeden Fall einen anrückenden Gegner zuerst, wenn er über die Brückenkuppe kommt, das ist Ihr Moment zum Feuern. Auf dem Balkon im Haus nördlich der Brücke finden Sie ein fest montiertes MG und eine Munitionskiste. Von dieser Position aus lässt sich anrückende Infanterie gut abfangen. Scharfschützen sollten sich diesen Punkt gut merken.



Alliierte: England

(1) und (2) Einstiegspunkte auf USN Fletcher Class Zerstörer (D-7):
2x LCVP Higgins Boat
2x Artillerie
3x MG-Stellung
Wasserbomben

(3) Einstiegspunkt Süden, vor der Küste (C-6):
Fallschirmabsprung

(5) Neutraler Punkt (B-6):
1x Jeep

(4) Neutraler Punkt: Strand – nicht von Achse einnehmbar! (D-6):
1x M10 Wolverine
1x M3 Grant
1x M3 Half-Track
1x Flak

Achsen: Italien

(6) Einstiegspunkt Süd (D-5)
3x MG-Stellung

(7) Einstiegspunkt Mitte (C-5)
2x MG-Stellung
1x Bunkergeschütz

Zwischen (7) und (8):
2x MG-Stellung
2x Flak

(8) Einstiegspunkt Mitte (C-4):
3x MG-Stellung
1x SdKfz. 124 Wespe

Zwischen (8) und (9)
3x MG-Stellung

(9) Einstiegspunkt Brücke (D-3):
1x Sturmgeschütz
1x MG-Stellung (Brücke)

10) Einstiegspunkt Brücke (östlich) (F-3):
2x MG-Stellunger
2x VW Type 82 Kübelwagen
1x Messerschmitt Bf 110
1x M1 1-39 Carro Armato
1x Hanomag Sdkfz. 251

C&C Generals

Willkommen, General. Ihr Stab hat die wichtigsten Informationen für den bevorstehenden Feldzug für Sie zusammengetragen. Wir empfehlen Ihnen dringend, diese Akte zu lesen.

Save hard - save often

Das Spiel ist voller unvorhersehbarer Ereignisse. Um nicht später feststellen zu müssen, dass Sie etwas Wichtiges übersehen haben, speichern Sie oft. Das Spiel legt nach jeder Mission automatisch einen Spielstand an. Wenn Sie diesen Speicherpunkt laden, müssen Sie sich jedes Mal wieder das Intro zu der Mission anschauen. So cool die Vorspänne auch sind, nach dem x-ten Mal nerven sie enorm. Legen Sie nach dem Intro einen eigenen Spielstand an.

Heiße Tasten

Hotkeys erleichtern das Leben erheblich. Nutzen Sie unbedingt die Funktion, Ihre Truppen mit Zahlen (STRG + 0 - 9) zu versehen. Sie können nun mit einem Tastendruck die Einheiten anwählen, ohne die Ansicht zu verändern. Haben Sie Ihre Truppen einmal aus den Augen verloren, dann drücken Sie die Gruppentaste zweimal – schon springt die Kamera zum gewünschten Trupp. Auch wichtig: Speichern Sie wichtige Kartenpositionen ab (STRG + F1 - F8), um nicht lange in der Gegend herumscrollen zu müssen. Ihre Basis erreichen Sie unabhängig von den F-Tasten immer mit der Taste H.

Gruppieren - aber richtig

Wenn Sie eine der drei Fraktionen länger spielen, entwickeln Sie Ihre ganz eigenen Strategien und Zusammenstellungen von Truppen. Machen Sie sich das Leben leicht, indem Sie die Gruppen (0 - 9) stets gleich belegen. Beispiel USA: Wer seine Comanches stets in Gruppe 1 und 2, die Panzer in Gruppe 3 und 4 zusammenfasst, hat immer sofort die richtige Einheit am Wickel.

Gebäude schnell aufrufen

Spezielle Gebäude wie das Kontrollzentrum und die Spezialwaffen (Scud-Storm, Atomrakete, Partikelkanone) sollten eine eigene Nummer bekommen. So können Sie mit einem Tastendruck auf spezielle Funktionen zugreifen, ohne die Ansicht zum jeweiligen Gebäude zu wechseln.

Gebäude drehen

Wenn Sie ein Gebäude bauen wollen, können Sie es vorher drehen. Dies hat den Vorteil, dass der Ausgang bestimmt werden kann. Es macht beispielsweise keinen Sinn, die Tore einer Waffenfabrik zur Basismitte zeigen zu lassen. Die produzierten Fahrzeuge müssten dann auf dem Weg zur Front immer erst einmal rund um die Fabrik gurken – das kostet Zeit.

Dumme Sammler

Egal ob Arbeiter, Chinook oder LKW – die Ressourcen-Sammler sind dumm wie eh und je. Ein Heli fliegt automatisch zu einem neuen Rohstofffeld, sobald dieses entdeckt wurde. Dabei schert er sich nicht um etwaige Luftabwehrstellungen. Behalten Sie Ihre Transporter also stets im Auge.

Aufklärung

Zu Beginn jeder Mission ist es ratsam, Kundschafter auszuschicken. Speichern Sie vorher das Spiel ab und decken Sie erst dann die Karte mit möglichst schnellen Einheiten auf. Das erleichtert jede Mission enorm. Noch besser: Benutzen Sie den Replay-Trick.

Bohrtürme, Raffinerien und Krankenhäuser

Diese Gebäude finden Sie auf sehr vielen Karten. Je früher Sie diese Punkte für sich einnehmen, desto besser. Die Bohrtürme versorgen Sie mit einem ständigen Fluss von Geld, Raffinerien senken die Fahrzeugpreise um satte 10 % und Infanteristen erlernen die Selbstheilung, sobald ein Krankenhaus übernommen wurde.

Replay-Trick

Speichern Sie nach ein paar Minuten in einer neunen Mission ab und verlassen Sie anschließend das Spiel. Speichern Sie unbedingt die Missionswiederholung (Replay) ab. Jetzt können Sie das soeben gesicherte Replay laden und anschauen. Die Karte ist aufgedeckt und Sie können in aller Ruhe die Lage sondieren. Suchen Sie hier unbedingt nach Ölbohrtürmen, Raffinerien, Krankenhäusern und Ressourcen. Natürlich können Sie auch gleich noch den Gegner nach allen Regeln der Kunst ausspionieren. Mit den so gewonnenen Erkenntnissen ist jede noch so schwere Mission ein Kinderspiel.

Ressourcen

Neben den Öltürmen sorgen Depots, Kistenstapel und UN-Container für Nachschub auf dem Konto. Depots sind recht leicht zu finden – Kisten und Container muss man suchen. Halten Sie also Ausschau nach diesen wertvollen Finanzspritzen. Obendrein hat – ganz im Gegensatz zu allen Vorgängern – jede Partei bei entsprechender technologischer Entwicklung die Möglichkeit, Geld unabhängig von materiellen Ressourcen zu verdienen. Amerikaner bauen die Abwurfzone für UN-Versorger, Chinesen setzen Hacker auf das Internet an und die Terroristen errichten Schwarzmärkte.



DREHWURM Das Nachschublager wird so gedreht, dass die Öffnung direkt zum Depot zeigt. Das verkürzt die Wege.



ERSTE HILFE Nehmen Sie Krankenhäuser ein. Ihre Infanterie heilt sich dann von alleine.

Kontobewegungen

Für alle Aufträge – egal ob Gebäude, Einheiten oder Upgrades – wird der fällige Betrag sofort vom Konto abgezogen. Wenn Sie jetzt also neun Panzer auf einmal in Auftrag geben, wird das Geld für alle Fahrzeuge berechnet, auch wenn diese erst sehr viel später gebaut werden. Knallen Sie Ihre Produktions-Warteschlangen nur dann voll, wenn Sie das Geld nicht anderweitig brauchen.

Verkaufen statt verlieren

Wenn eines Ihrer Gebäude unweigerlich vom Feind zerstört wird, verkaufen Sie es lieber. So haben Sie wenigstens noch ein wenig Geld bekommen. Verkaufen Sie auch, wenn Sie einen feindlichen Übernahme-Versuch entdecken und keine Verteidiger zur Hand haben.

Generals-Punkte

Je mehr Erfahrung Sie sammeln, desto höher steigt Ihr Rang. Oft ist es ratsam, sich die gesammelten Erfahrungspunkte aufzuheben und nicht sofort zu verprassen – es ist nämlich nie möglich, alle Generals-Boni auf einmal zu bekommen. Maximal erreichen Sie sieben Punkte – für den ersten bis vierten Generalsstern je einen, für den fünften drei.

Forschung

Klicken Sie nicht wie wild auf jedes verfügbare Update. Die Forschung kostet einen Haufen Geld und ist nicht immer sinnvoll. Wenn Sie ein pralles Konto haben und eh nicht wissen, wie Sie Ihre Kohle ausgeben sollen, können Sie natürlich forschen, bis das Labor raucht.

Truppenverbände

Vielseitigkeit

Truppenverbände, die nur aus einem Typ bestehen, sind ineffektiv. Mischen Sie andere Truppen unter, um gegen alle Gegnertypen gefeit zu sein. Diese Lektion lernen Sie spätestens, wenn Ihnen ein ganzer Haufen Panzer von einigen lächerlich anmutenden Bazookaschützen zerlegt wurde. Beispiel: Auf acht Crusader-Panzer schickt der US-General noch zwei bis drei Humvees mit. So ist der ganze Trupp bestens gegen feindliche Panzer und Infanterie geschützt. Die GLA muss besonders darauf achten, gegen Lufteinheiten gefeit zu sein. Bazooka-Soldaten oder Vierlings-Geschütze bieten Schutz.

Erfahrung

Unterschätzen Sie die Erfahrung Ihrer Einheiten nicht – Sie werden merken, dass kampferprobte Soldaten und Fahrzeuge enorm leistungsfähig sind und sich sogar selbstständig heilen beziehungsweise reparieren. Passen Sie auf Veteranen auf und lassen Sie diese Truppen nicht unbedacht in der Gegend herumstehen. Es ist durchaus schmerzlich, wenn eine Mig mit drei Erfahrungspunkten aus Achtlosigkeit einer gegnerischen Luftabwehrbatterie zum Opfer fällt. Beispiel: Ein unerfahrener Comanche braucht inklusiver einer Raketensalve etwa 18 Sekunden, um einen chinesischen Battlemaster-Panzer zu zerstören. Mit voller Erfahrung dauert der gleiche Vorgang nur fünf Sekunden.

Feuerreichweite und Sichtweite

Diese Werte sind unbedingt zu unterscheiden. Einige Fernwaffen können beispielsweise weiter feuern als sehen – die meisten anderen Einheiten sehen weiter, als sie schießen können. Eine Einheit greift nur Gegner an, die sich in Feuerreichweite befinden – bleibt aber untätig, wenn ein Feind lediglich gesichtet wurde. Dies gilt selbst dann, wenn die gesichtete Einheit dank größerer Reichweite das Feuer eröffnet. Benutzen Sie die Wachfunktion, damit Gegner im Wachradius auch angegriffen werden.

Der Wach-Modus

Bevor Sie Ihre Truppen einfach dumm in der Gegend herumstehen lassen, aktivieren Sie lieber den Wach-Modus. Kommt ein Gegner in den überwachten Bereicht, wird er aktiv angegriffen. Nach dem Gefecht kehren die Wachen wieder in den Mittelpunkt des Wachbereiches zurück.



HILFSGÜTER Die UN-Kisten bringen bares Geld – einfach einsammeln!

Einheiten bewegen

Es gibt zwei Möglichkeiten, Einheiten über die Karte zu bewegen.

1. Normale Bewegung

Bei normaler Bewegung begeben sich Ihre Einheiten zum markierten Zielpunkt und greifen unterwegs Gegner an.

2. Angriffs-Bewegung (Attack-Move, Kürzel A)

In diesem Modus bewegen sich Ihre Truppen zum Zielpunkt, brechen die Fahrt jedoch ab, sobald Gegner auftauchen. So verhindern Sie, dass Ihre Einheiten quer durch starke Feindverbände laufen. Benutzen Sie stets diesen Modus, wenn Sie in bisher unerforschtes Terrain vorstoßen.

Route festlegen

Wenn Sie einer Einheit mit gedrückter ALT-Taste einen Bewegungsbefehl erteilen, können Sie mehrere Wegpunkte festlegen. Dies ist besonders dann nützlich, wenn Sie Gegnern aus dem Weg gehen müssen.

Im Nebel stochern

Sie vermuten oder wissen, dass sich ein Ziel im Nebel des Krieges versteckt? Mit gedrückter STRG-Taste lässt sich jeder Punkt, jede Einheit und jedes Gebäude (auch eigene – aber wer will das schon?!) angreifen. So können Sie Ihren Bombern befehlen, Gebäude anzugreifen, die zur Zeit nicht sichtbar sind.



WACHHUNDE Damit ja kein Feind unbemerkt über die Brücke kommt, müssen die Gattling-Panzer Wachdienst schieben.



DA LANG! Diese Panzer halten sich aus der umkämpften Stadt fern und fahren auf Befehl außen herum.

Generals-boni

Jede Seite hat ihre eigenen Generals-Boni. Sinn machen alle – für welche Sie sich entscheiden, hängt von der Situation ab. Kein General würde einen Punkt für die Aufklärungsdrohne vergeuden, wenn der größte Teil der Karte schon erforscht ist. Zeitangaben in Klammern zeigen an, wie lange es dauert, bis sich diese Fähigkeit auflädt und erneut verfügbar ist.



Notreparatur (4 Min.)
Für alle drei Parteien erhältlich. Repariert alle Fahrzeuge im Zielbereich für 30 Sekunden.

Volksrepublik China | **Globale Befreiungsarmee** | **Vereinigte Staaten**

☆ 1-Sterne-General ☆

Volksrepublik China



Rotgardisten-Training
Der Veteranenbonus wird auch an die Soldaten im Truppentransporter vergeben. Bei Sturmangriffen mit Infanterie zahlt sich dieser Bonus aus.



Artillerieschlag (1)
Die Feuerkraft ist nicht sehr hoch. Die Karte wird am Zielpunkt aufgedeckt. Artillerie eignet sich gegen stationäre Ziele. Verfügbar: Alle 5 Minuten.

Globale Befreiungsarmee

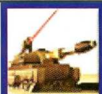


Kampfjeep-Training
Anstatt als Greenhorn aus dem Waffenhändler zu rollen, haben die Jeeps dank dieses Updates bereits die erste Erfahrungsstufe.



Marauder-Panzer
Großer Bruder des Skorpions. Der Panzer kann durch eliminierte Feinde die Hauptkanone aufrüsten. Gegen Luftangriffe ist der Maurauder wehrlos.

Vereinigte Staaten



Paladin Panzer
Stärker als der kleinere Crusader und weitaus effektiver gegen feindliche Infanterie und Raketen. Eignet sich gut zum Angriff auf Basen.



Aufklärungsdrohne
So lange diese Drohne nicht vom Gegner entdeckt und abgeschossen wird, liefert sie detaillierte Informationen über das sehr große Zielgebiet.

☆☆☆ 3-Sterne-General ☆☆☆

Volksrepublik China



Streuminen (4 Min.)
Die Streuminen eignen sich hervorragend, um Engpässe zu sichern. Außerdem wird am Zielort die Karte für einige Zeit aufgedeckt.



Artillerieschlag (2/3)
Ähnlich wie Stufe 1, nur mit mehr Granaten und somit auch größerer Durchschlagskraft. Alle 5 Minuten steht der Artillerieschlag bereit.



Geldtransfer
Im Solospiel haben Sie genügend Alternativen, sich Credits zu beschaffen. Investieren Sie Ihre Punkte lieber in Minen und Nukleargeschütz.



Nukleargeschütz
Die Feuerkraft ist enorm, dafür kriechen die Einheiten über die Karte. Für taktische Angriffe jedoch gut geeignet, um Basen zu plätten.

Globale Befreiungsarmee



Entführer
Diese getarnte Einheit kann sich an gegnerische Fahrzeuge heranschleichen und sie stehlen. Kann nur von Spezialeinheiten entdeckt werden.



Rebellenhinterhalt
Überraschen Sie Ihre Widersacher alle 4 Minuten mit einem Blitzangriff aus dem Nichts. Pro Upgrade vermehrt sich die Anzahl der Rebellen.



Kopfgeld
Für jede zerstörte Einheit erhalten Sie Bares. Für jede weitere Ausbaustufe bekommen Sie entsprechend mehr Kleingeld gutgeschrieben.



SCUD-Werfer
Hocheffektive Langstreckenraketen die mit zweierlei Sprengköpfen ausgerüstet werden können. Optimal, um feindliche Stellungen zu zermürben.

Vereinigte Staaten

Kundschafter
Sieht alles, ist selber getarnt und erledigt jeden Infanteristen aus sicherer Entfernung. Sehr gut zur Basisverteidigung geeignet. Tödlich in Gebäuden.



Stealth Bomber
Eignen sich für chirurgische Bombenangriffe. Um richtig effizient zu sein, braucht es schon vier dieser Bomber. Einmal enttarnt, sind die fast schutzlos.



Fallschirmjäger (4 Min.)
Erhältlich in drei Stufen (5, 10 und 20 Ranger). Einmal erfolgreich hinter feindlichen Linien gelandet, können die Ranger enormen Schaden anrichten.



A-10-Angriff (4 Min.)
Die A-10 ist enorm wiederstandsfähig und richtet großen Schaden an. Auf der dritten Stufe ist kaum noch ein Gebäude vor diesem Angriff sicher.

☆☆☆☆☆ 5-Sterne-General ☆☆☆☆☆

Volksrepublik China



EMP-Angriff (6 Min.)
Wer sich diesen Bonus leisten kann, vermag damit ganze Basen lahm zu legen. Im Multiplayer sehr effektiv, im Solospiel eher nicht so wichtig.

Globale Befreiungsarmee



Anthraxbombe (6 Min.)
Diese biologische Fernwaffe versetzt feindliche Bodentruppen in Angst und Schrecken. Sie verfügt über einen sehr großen Wirkungsradius.

Vereinigte Staaten



Benzin-Bombe (4 Min.)
Die pure Vernichtungskraft aus den Wolken. Die Benzin-Bombe erledigt alle Einheiten und die meisten Gebäude – vorausgesetzt der Bomber kommt durch.

Spezial-Eigenschaften

Kennen Sie Ihren Gegner? In dieser Übersicht finden Sie die wichtigsten Spezial-Eigenschaften der drei Parteien. Sie sehen jeweils, in welchem Gebäude die Fähigkeit verfügbar ist und wie viel sie kostet, beziehungsweise wie lange es dauert, bis sie wieder zur Verfügung steht.

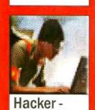
Volksrepublik China


Radar

Kommandozentrale – 500 $
Ein Muss in jeder Mission. Nur damit erhalten Sie die Minimap, ohne die Sie blindlings umhertappen müssten.


Minen

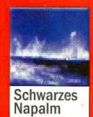
Alle Gebäude – 600 $
Jedes Gebäude (ausgenommen der Propagandaturm), kann einmalig ein Minenfeld auslegen. Sehr effektiv in der Verteidigung.


Hacker-Geldraub

Kaserne – 625 $
Platzieren Sie diese Kerlchen verteilt auf der Karte und scheffeln Sie damit unentwegt Credits und Erfahrung auf Ihr Konto.


Chaingun

Waffenfabrik – 1.500 $
Erst mit diesem Upgrade mutieren die Gattling-Einheiten zu wahren Infanteriekillern. 25 % Schadensbonus.


Schwarzes Napalm

Waffenfabrik – 2.000 $
Gibt den Flammenwaffen einen Schadensbonus von 25 %. Allerdings ist das Upgrade recht teuer. Kann vernachlässigt werden.


Nationalismus

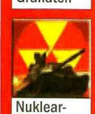
Propagandazentrum – 2.000 $
Der Horde-Bonus wird um 25 % erhöht. Dieses Upgrade lohnt sich in jedem Fall. Für Infanterie, Faust Maos und Gattling-Panzer.


Beeinflussung

Propagandazentrum – 500 $
Die Boni des Propagandaturms werden um 25 % erhöht. Sehr gut geeignet für die Verteidigung und den Angriff (Weltherrscher).


Uran-Granaten

Atomrakete – 2.000 $
Maos Faust und der Weltherrscher erhalten einen Schadensbonus von 25 %. Auf jeden Fall entwickeln und kaufen.


Nuklear-Panzer

Atomrakete – 2.000 $
Gibt einen Geschwindigkeitsbonus von 25% für Weltherrscher und Maos Faust. Die Urangranaten sind allerdings wichtiger.


Atomrakete

Atomrakete (6 Min.)
Die stärkste Superwaffe im Spiel. Einheiten werden vernichtet, Gebäude schwer beschädigt oder zerstört.

Globale Befreiungsarmee


Radar-Scan

Schwarzmarkt – 1.500 $
Spionieren Sie die Gegner aus! Mi dieser Option können Sie einen Teil der Levelkarte für 30 Sekunden aufdecken.


Skorpion-Raketen

Waffenhändler – 1.000 $
Diese Kurzstreckenraketen verleihen Ihren Skorpionen den richtigen Pepp! Jetzt sind Skorpion-Rudel absolut tödlich.


Toxin-granate

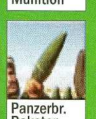
Palast – 1.000 $
Die Geschosse Ihrer Panzereinheiten bekommen einen toxischen Beigeschmack. Die Infantrie hat kaum noch Chancen.


Buggy-Munition

Schwarzmarkt – 1.200 $
Spendieren Sie Ihren quirligen Buggys 25 % mehr Munition. Jetzt legen die Buggys jede Abwehrstellung im Nu lahm.


Panzerbr. Munition

Schwarzmarkt – 2.000 $
Verpasst den Rebellen, Kampfjeeps, Vierlingsgeschützen und Jarmen Kell satte 25 % mehr Durchschlagskraft.


Panzerbr. Raketen

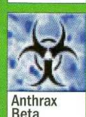
Schwarzmarkt – 2.000 $
Alle Raketenangriffe richten 25 % mehr Schaden an. Ein absolutes Muss, um die GBA-Einheiten richtig scharf zu machen.


Tarnung der Rebellen

Palast – 2.000 $
Ihre Rebellen können vom Gegner nicht mehr entdeckt werden. Sobald sie das Feuer eröffnen, sind Sie wieder sichtbar.


Instand-setzung

Schwarzmarkt – 2.000 $
Alle Fahrzeuge werden in die hohe Kunst der Selbstreparatur eingeführt. Die Haltbarkeit Ihrer Truppen wird immens erhöht.


Anthrax Beta

Palast – 2.500 $
Spendiert allen toxischen Einheiten 25 % mehr Effizienz. Angriffe feindlicher Fußeinheiten werden im Keim erstickt.


Scud-Sturm

Scud-Sturm (5 Min.)
Die Anthrax-Rakete wirkt verheerend auf alle Einheiten. Bei direkten Treffern werden auch Gebäude schwer beschädigt.

Vereinigte Staaten


Blend-granate

Kaserne – 800 $
Ihre Ranger können dank der Blendgranaten in besetzte Gebäude eindringen und diese übernehmen.

Spionage-satellit

Kommandozentrale (1 Min.)
Jede Minute steht Ihnen der Satellit für 15 Sekunden kostenfrei zur Verfügung. Nutzen Sie den Satelliten regelmäßig.


Aufklärungs-drohne

Alle Fahrzeuge – 100 $
Erweitern Sie den Sichtradius Ihrer Fahrzeuge mit dieser preiswerten Drohne. Besonders für Aufklärer geeignet.


Kampf-drohne

Alle Fahrzeuge – 300 $
Die Drohne feuert selbstständig auf Gegner und, was viel wichtiger ist, repariert das Fahrzeug in den Feuerpausen.


Bombarde-ment

Strategiezentrum
Alle Einheiten erhalten einen Bonus von 20 % auf die Feuerkraft. Obendrein erscheint eine Kanone am Strategiezentrum.


Stellung halten

Strategiezentrum
Die Panzerung aller Einheiten wird um 10 % erhöht. Dies kann im Falle eines Angriffs auf die Basis Ihr Leben retten.


Zerstören

Strategiezentrum
Die effektivste der drei Strategien: Alle Einheiten erhalten satte 20 % auf Sicht- und Feuerreichweite.


Fortgeschr. Training

Strategiezentrum – 1.500 $
Alle Einheiten erreichen doppelt so schnell den Veteranenstatus. Besser können Sie das Geld kaum anlegen.


Spionage

Gefangenenlager (2 Min.)
Alle zwei Minuten können Sie alle Feinde für 35 Sekunden sichtbar machen. Ein unschätzbarer Vorteil.


Partikel-strahl

Partikelkanone (4 Min.)
Die schwächste, aber auch die schnellste Superwaffe. Die Partikelkanone steht nicht alle 5, sondern alle 4 Minuten bereit.

Volksrepublik China

„China wird größer", tönen die Rotgardisten euphorisch aus den PC-Lautsprechern. Das entspricht den Tatsachen, denn diese Partei steht für mustergültige Massenproduktion.

Gemeinsam sind wir stark

Wenn Sie mit Rotgardisten, Panzerjägern und der Faust Maos operieren, achten Sie darauf, jeweils mindestens fünf Einheiten in einer Gruppe zu haben. Nur dann erhalten die Streiter den so genannten Horde-Bonus. Der Bonus führt zu einer verstärkten Feuerkraft. Verstärken Sie den Effekt, indem Sie Nationalismus im Propagandazentrum entwickeln.
Das zweite Standbein des „Kollektivbonus" ist der Propagandaturm mit dem entsprechenden Upgrade Unterbewusste Beeinflussung. Bei der Basisverteidigung übernehmen die stationären Propagandatürme diese Aufgabe. Beim Angriff müssen Sie das entsprechende Upgrade des Weltherrschers nutzen, um Ihre Truppen vor Ort zu mobilisieren.

Eingegraben

Gerade in der Kampagne machen sich die Bunker sehr bezahlt. Da der Gegner immer aus derselben Richtung angreift, errichten Sie einfach Bunkerketten und besetzen Sie mit den passenden Einheiten. Greift die KI vorwiegend mit leichten und Infanterie-Einheiten an, besetzen Sie die Bunker mit Rotgardisten. Rollen verstärkt Panzerfahrzeuge auf Sie zu, schicken Sie Panzerjäger in die Bunker.
Kombiniert mit Minenfeldern und Streuminen werden die Zugänge unpassierbar.

Minenteppich

Im Solospiel setzen Sie sich lediglich mit der GBA auseinander. Da diese ausschließlich mit Bodenfahrzeugen agiert, machen sich die Minenfelder sehr bezahlt. Auch im Multiplayerspiel bereitet eine komplett verminte Basis dem Spieler so manches Kopfzerbrechen. Wer auf die Minen setzt, ist gut beraten, auf jeden Fall den Generalsbonus Streuminen einzusetzen. Damit können Sie das gesamte Umfeld Ihrer Basis sowie strategisch wichtige Stellen (Engpässe, Ölfelder etc.) sichern. Achtung, auf Brücken lassen sich leider keine Minen auslegen, dort müssen Sie direkt vor oder hinter der Brücke Ihre Fracht abwerfen. Aber Vorsicht, wenn Sie zum Beispiel den Drachenpanzer mit seiner Feuermauer einsetzen, jagt er mit seinem Flammenwerfer die eigenen Minen hoch.

Stahlherrschaft

Chinas große Stärke sind die Panzerfahrzeuge. Der Gattlingpanzer mit Chaingun-Upgrade ist der reinste Infanteriekiller. Postieren Sie zwei bis drei dieser Gesellen an Engstellen und sehen Sie zu, wie sie jedweden Infanterieangriff abwehren.
In der Kampagne sind schnelle Vorstöße mit der Faust Maos meistens der Schlüssel zum Sieg. Garniert mit den Upgrades Nationalismus und später Urangranaten sowie Atompanzer walzen Sie den Gegner einfach platt. Im Mehrspielermodus funktioniert das allerdings nicht so leicht.
Der Drachenpanzer ist mit Vorsicht zu genießen – wenn Sie diese Einheit in gemischten Gruppen einfügen, passiert es leicht, dass die Feuerwalze Ihre eigenen Einheiten zerbröselt. Der beste Einsatz dieser grellen Feuerspucker ist daher, sie an Brücken oder in engen Straßen zu platzieren und per Feuerwand-Einsatz für Infanterie und leichte Fahrzeuge unpassierbare Stellen zu errichten. Das gibt ein hübsches Feuerwerk.

XXL-Menü

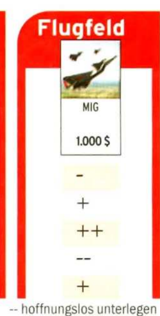
„Ist das alles?", tönt es aus dem Lautsprecher, wenn sich fünf Weltherrscher/Overlords durch die gegnerische Basis wälzen. In der Kampagne kommen die Monstren zwar erst spät zum Einsatz, dafür sind sie in der letzten Mission der Schlüssel zum Sieg. Allerdings müssen Sie den Einsatz der langsamen Kolosse gut vorbereiten. Ohne die verschiedenen Upgrades des Weltherrschers kommen Sie nicht weit. In der Kampagne hat sich eine Fünfergruppe bewährt: Ein Panzer erhält das Lautsprecher-Upgrade, die anderen vier die Gattling-Gun. Damit haben Sie eine sich selbst regenerierende Gruppe, die mit den Hauptwaffen Panzer und Gebäude zerbröselt und gleichzeitig mit den Gattling-Guns jede Infanterie niederwirft.

Im Mehrspielermodus hat es der Weltherrscher nicht so leicht, da er die Luftwaffe und Patriotstellungen der USA fürchten muss. Gegen die Luftwaffe hilft das dritte Upgrade, der Bunkeraufbau. Besetzen Sie den Aufbau mit Panzerjägern, die quasi als Luftabwehr mitfahren und mischen Sie diese Variante in Ihre Weltherrschergruppen.
Gegen die Patriots hilft der Einsatz von Atomschlägen oder der EMP-Angriff bevor Sie mit den Weltherrschern losrumpeln.

Geldwäsche

Die unscheinbaren Hacker sind ideal, um schnell einen großen Credits-Batzen zusammenzutragen. Bauen Sie immer wieder zwischendurch einige Hacker und verteilen Sie die Jungs auf der ganzen Karte. Im Sekundentakt ziehen die Kerle anfangs je fünf, später zehn Credits aus dem Internet. Zehn Hacker mit maximaler Erfahrung bereichern Ihr Konto also pro Minute mit 6.000 Credits. Obendrein bekommen Sie für deren Einsatz auch noch im Generalsbalken langsam, aber stetig Erfahrung zugeschrieben, ohne dass Sie kämpfen müssen. Das Deaktivieren von Gebäuden ist zwar nett, allerdings ist es bei gut bewachten Basen nur schwer möglich, mit den Hackern in Reichweite zu gelangen.

So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	Kaserne				Waffenfabrik							Flugfeld
	Rotgardist 300 $	Panzerjäger 300 $	Hacker 625 $	Schwarze Lotus 1.500 $	Faust Maos 800 $	Drachenpanzer 800 $	Truppentransporter 1.400 $	Gattlingpanzer 800 $	Infernalgeschütz 900 $	Nukleargeschütz 1.600 $	Weltherrscher 1.800 $	MIG 1.000 $
Infanterie	+	--	--	--	-	++	-	++	+	++	++	-
Fahrzeuge	--	+	--	+	+	-	--	--	--	--	++	+
Lufteinheiten	--	++	--	--	--	--	--	++	--	--	-	++
Verteidigung	-	--	--	--	-	--	--	--	++	-	-	--
Gebäude	+	+	+	++	++	++	-	-	+	++	++	+



erfordert Propagandazentrum — erfordert Generals-Beförderung — ++ total überlegen + überlegen - unterlegen -- hoffnungslos unterlegen

Truppengeschenk

Wenn Sie viel mit Infanterie spielen möchten, können Sie diese auch in der – aufgepasst – Waffenfabrik herstellen. Jeder produzierte Truppentransporter wird mit acht Rotgardisten vom Band gelassen. Der Spaß kostet Sie aber 1.400 Credits. Würden Sie die acht Soldaten in der Kaserne ausbilden, müssten Sie nur 1.200 Credits berappen. Dafür erhalten Sie ein schnelles Gefährt, das Tarneinheiten entdecken kann. Es dürfte nicht lange dauern, bis im Mehrspielermodus die ersten Truppentransporter-Rushes zum Einsatz kommen. Der Generalsbonus Rotgardistentraining gilt übrigens auch für die im Truppentransporter mitgelieferten Infanteristen.

Gebäudediebstahl

Die Spezialagentin mit dem hübschen Namen Schwarze Lotus ist perfekt geeignet, blitzschnell gegnerische Gebäude zu übernehmen. Zum einen ist es generell von Vorteil, gegnerische Technologie bauen zu können und zum anderen schaffen Sie sich durch den Klau von Gebäuden zusätzliche Geldquellen (Gebäudeverkauf).
Ein weiteres Plus ist die Spezialfähigkeit, gegnerische Tarneinheiten und Sprengfallen aufzuspüren. Der Clou, gegnerische Tarneinheiten werden entdeckt, die Schwarze Lotus-Einheit bleibt dabei jedoch verborgen.

Die volle Packung

Chinas mächtigste Waffe ist wohl der Atomschlag. Richtig übel wird es für den Gegner, wenn Sie in der Lage sind, gleich mehrere Atomraketen zu produzieren. Wenn Sie außerdem erst mal Fünf-Sterne-General sind, haben Sie obendrein Zugriff auf den EMP-Angriff. Eine chinesische Großoffensive läuft dann nach folgendem Prinzip ab:

Schritt 1 – Legen Sie die gegnerische Basisabwehr mit einem gezielten EMP-Angriff ab. Versuchen Sie, möglichst viele Gebäude auf einmal zu erfassen. Kombinieren Sie das Ganze möglichst noch mit einem Artillerieschlag oder Streuminenabwurf über den gegnerischen Einheiten.

Schritt 2 – Starten Sie zeitgleich mit dem EMP-Angriff Ihren Nuklearschlag. Warten Sie mit Ihrer mobilen Streitmacht in sicherer Entfernung auf den Einschlag der Atomraketen.

Schritt 3 – Rücken Sie mit einem Panzerverband, hauptsächlich bestehend aus Weltherrschern (Upgrade-Mischung beachten), vor und geben Sie dem angeschlagenen Gegner den Rest. Sobald sich die atomaren Wolken verzogen haben, können Sie noch voll besetzte Truppentransporter nachziehen, falls es noch nötig ist.

TAKTIKBEISPIELE

Die Volksrepublik China verfügt über vielfältige Taktikmöglichkeiten – die wichtigsten finden Sie in diesem Kasten bilderbuchmäßig dargestellt.



BRENZLIG An solchen Engstellen bietet die Feuermauer des Drachenpanzers Schutz vor Infanteristen.



SCHUTZKREIS Ölquellen sind rar. Schützen Sie Ihre Ressourcen zum Beispiel mit Minenfeldern.



DICKE BERTA Einem kombinierten Trupp Weltherrscher hält nichts stand. Pech für die GBA-Terroristen.



GRUPPENZWANG Richtig effektiv wird die chinesische Infanterie durch den Horde-Bonus (Roter Stern).



GRENZWALL In der Kampagne riegeln Sie sämtliche Angriffsrichtungen einfach mit Bunkeranlagen ab.



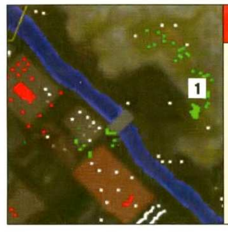
ARBEITSKREIS Errichten Sie auf der Karte verteilte „Hackercamps" ein – so werden Sie schnell reich.



FALLOUT Der Atomschlag der Chinesen entscheidet in so mancher Partie über Sieg oder Niederlage.



BETRIEBSSTÖRUNG Nicht zu verachten sind die fiesen Hackerangriffe auf gegnerische Gebäude.



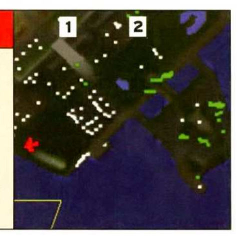
Mission 1: The Dragon Awakes

Achten Sie gleich zu Beginn auf die anrückenden Gegner, die Ihre Bunker ausschalten wollen. Kämpfen Sie sich danach bis zur Brücke in der Kartenmitte vor, dort erhalten Sie Nachschub. Bauen Sie sich dort mit Ihrer Streitmacht auf und produzieren Sie Truppentransporter und ein halbes Dutzend Faust-Maos-Panzer. Überqueren Sie die Brücke und folgen Sie dem Waldpfad auf den Hügel hinauf (1). Schalten Sie mit den Panzern die Abwehr aus und preschen Sie mit den Infanteristen zum Ziel vor.



Mission 2: Hong Kong Crisis

Errichten Sie sofort in der Nähe des ersten Versorgungsdepots Ihre Basis und sichern Sie die Anlage mit Bunkern in nördlicher bis westlicher Richtung. Vergessen Sie nicht, um die Bunker herum Minen auszulegen, das macht es den anrückenden Terroristen schwer, gegen Sie vorzugehen. Im Norden, hinter der Brückenstraße, finden Sie ein zweites Versorgungsdepot und ein Krankenhaus. Nehmen Sie unbedingt das Hospital (1) ein, damit sich Ihre Infanteristen automatisch heilen. Die Angriffsgruppe erstellen Sie aus Faust-Maos- und Gattling-Panzern. Postieren Sie sich beim Vormarsch am besten auf die Kreuzungen, von dort können Sie die Angreiferwellen am besten abfangen. Bevor Sie sich an das Hauptziel wagen, zerstören Sie zuerst die Chemie-Anlage (2), um Ruhe zu haben. Mithilfe der Drachenpanzer haben Sie es leicht, die engen Straßen abzuriegeln, wenn Sie deren Spezialfähigkeit – die Feuermauer – einsetzen. Rücken Sie dann mit einem Dutzend Panzer (Faust Maos und Gattling) zum Zielgebäude vor.



Mission 3: A Flood of Violence

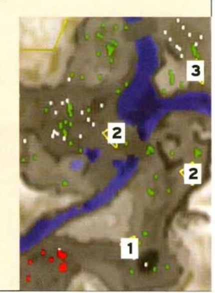
1. Zerstören Sie zuerst den Damm und errichten Sie Ihre Basis auf dem Hügel. Die Furt sichern Sie mit einer Bunkerkette. Besetzen Sie die Bunker mit gemischten Trupps aus Raketensoldaten und normalen Infanteristen. Legen Sie Minenfelder um die Bunkeranlagen aus. Diese Art der Verteidigung genügt. Halten Sie Ihre Verteidigungslinie in Schuss und produzieren in der Zwischenzeit fleißig Faust-Maos- und Gattling-Panzer. Auf Ihrer Flussseite im Süden finden Sie ein zweites Depot, direkt hinter der Brücke noch ein drittes.



2. Stoßen Sie mit Ihrer geballten Panzerstreitmacht über den Fluss. Achtung, in den engen Straßen kommt es schnell zu Verstopfungen, bewegen Sie Ihre Armee daher schnell zum gegnerischen Lager, dort haben Sie mehr Platz.

Mission 4: Broken Alliances

1. Füllen Sie Ihre Infanteriegruppen auf und benutzen Sie einen Artillerieschlag, um die erste Flugabwehrstellung in der Nähe des Bohrturms zu zerstören. Übernehmen Sie dann die Ölquelle. Marschieren Sie auf die Brücke zu und warten Sie die Zwischensequenz ab.
2. Zerstören Sie die Abwehrstellungen per Luftschlag und setzen Sie den Biowaffen-Traktor mit Ihrer Spezialagentin außer Gefecht. Arbeiten Sie sich weiter die Straße vor und übernehmen Sie die Waffenfabrik. Verteidigen Sie diese Stellung und produzieren Gattling- und Faust-Maos-Panzer. Damit können Sie problemlos die Ortschaft säubern. Sichern Sie sich den zweiten Bohrturm und nehmen Sie die Gebäude ein. Wenn Sie kein Interesse an deren Einheiten haben, verkaufen Sie die Gebäude, um weitere Panzer herzustellen.
3. Zum Schluss müssen Sie mit Ihrer Panzerstreitmacht einfach bis zur Chemiefabrik vordringen und dort die letzte Flugabwehrstellung zerbröseln.



Mission 5: Scorched Earth



1. Wehren Sie zunächst die ständigen Angriffe aus westlicher und nordwestlicher Richtung ab. Errichten Sie Ihre Bunker- und Gattling-Gun-Abwehr inklusive Minenfelder. Stoßen Sie mit einem Panzertrupp möglichst bald nach Südwesten vor, um die dortigen Ölförderstätten einzunehmen. Achtung, die GBA hat jede Menge Sprengfallen gelegt. Nutzen Sie zum Beispiel die Spezialeinheit Schwarze Lotus, um die Sprengsätze sichtbar zu machen und zerstören Sie diese dann aus sicherer Entfernung. Alternativ dazu setzen Sie den Bulldozer ein, allerdings bewegt er sich sehr langsam durch das enge Gelände.

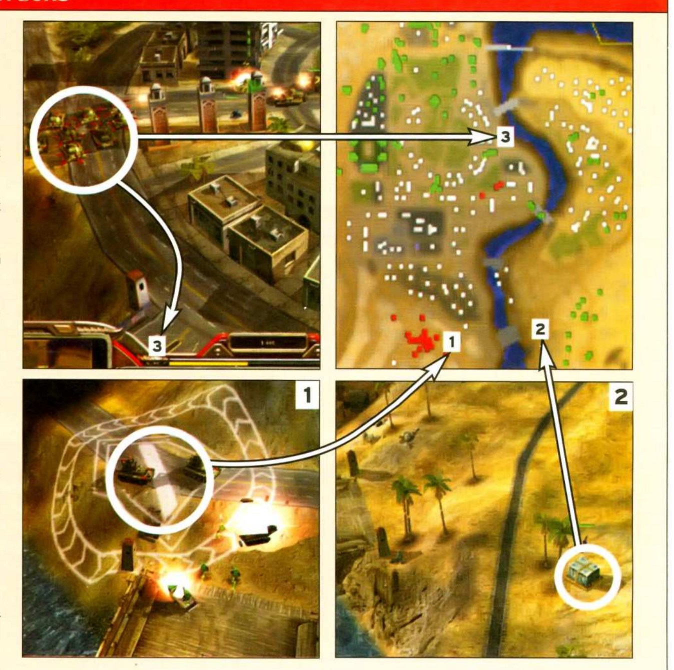
2. Versuchen Sie im weiteren Verlauf, GBA-Gebäude einzunehmen und errichten Sie einen GBA-Palast, um an die gefährliche SCUD-Basis zu gelangen. Damit verschaffen Sie sich einen gewaltigen Vorteil und schlagen die Terroristen mit ihren eigenen Waffen.

Zerlegen Sie beim Vorrücken immer zuerst die Flugabwehrstellungen der Terroristen (zum Beispiel mit einem Trupp Weltherrscher-Panzer) und setzen Sie dann Ihre Luftwaffe ein, um die Bodenziele oder Gebäude auszulöschen. Auf der anderen Hafenseite im Nordosten, sowie in den Tälern im Westen finden Sie weitere Versorgungsdepots.



Mission 6: Dead in their Tracks

1. Zeit spielt hier eine wichtige Rolle: Je länger Sie untätig bleiben, um so mehr Einheiten bringt die GBA mit dem Zug heran. Produzieren Sie erst gar keine Infanterie, sondern investieren Sie Ihre Credits abwechselnd in Gattling- und Faust-Maos-Panzer. Postieren Sie zwei Gattlings (inklusive Chaingun-Upgrade) vor der südöstlichen Brücke, das hält die anrückenden Einheiten auf.
2. Setzen Sie die Spezialagentin Schwarze Lotus ein, um die verstreuten UN-Kisten einzusacken. Mit den Versorgungsdepots sollten Sie sich gar nicht lange aufhalten, da sie sofort unter Feuer genommen werden. Wenn Sie es richtig anstellen, können Sie ohne großen Widerstand bis zur letzten Straßenbrücke im Nordosten pirschen. Postieren Sie dort auch Ihre Lotus-Agentin. Sobald Sie je ein halbes Dutzend Gattling- beziehungsweise Faust-Maos-Panzer im Nordosten platziert haben, schlagen Sie zu. Machen Sie nicht den Versuch, über die Westseite der Karte nach Norden vorzustoßen – beim Fußballstadion kommt Ihnen ein großer Haufen aufgebrachten Mobs entgegen. Außerdem ist von dort der Weg zur Brücke zu weit und Sie müssen zu viele Abwehrstellungen passieren.
3. Rücken Sie daher auf der Ostseite der Stadt vorsichtig in Richtung Eisenbahnbrücke vor und benutzen Sie die Spezialagentin Schwarze Lotus, um die gegnerischen Fahrzeuge außer Gefecht zu setzen. Ihre Kampfeinheiten haben dann leichtes Spiel. Konzentrieren Sie sich mit den Panzern auf die besetzten Gebäude und Abwehrstellungen. Wenn Sie die Terroristen in Scharmützel verwickelt haben, spurten Sie mit Ihrer Spezialagentin in Richtung Brücke. Wenn Sie nahe genug am Ziel sind, endet die Mission.



Mission 7: Nuclear Winter

1. Sie starten mitten in einem hektischen Gefecht. Sie müssen so schnell es geht auf die Anhöhe ziehen und dort auf jeden Fall eine erste Basis errichten. Arbeiten Sie sich schnell nach Südosten vor, um dort an die Kisten zu gelangen.

2. Das Hauptproblem ist der Nuklearangriff im Fünfminutentakt. Sehen Sie zu, dass Sie in den ersten fünf Minuten auf jeden Fall eine Waffenfabrik und ein Propagandazentrum errichten. Die wichtigsten

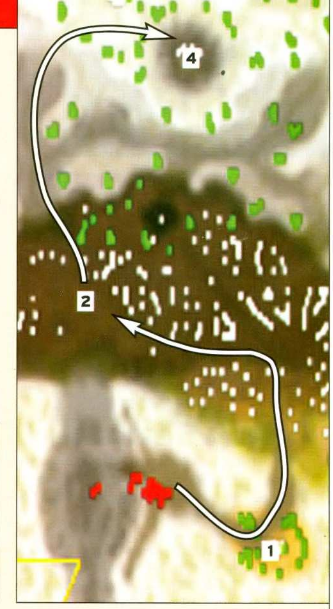


Einheiten in dieser Mission sind die Weltherrscher-Panzer. Stellen Sie eine Staffel aus vier bis fünf davon zusammen, mit denen Sie schnell in die Ortschaft eindringen. Fahren Sie nach Westen, wo sich außer einem großen Depot eine Ölquelle befindet.

3. Wenn Sie die Meldung über einen SCUD-Angriff erhalten, speichern Sie sofort ab. Ziehen Sie mit Ihren mobilen Einheiten von Ihrer Basis weg und warten Sie den Einschlag ab. Führen Sie danach die nötigsten Reparaturen durch und rüsten Sie weiter auf.

4. Ziehen Sie mit Ihren Weltherrschern unentwegt weiter nach Nordwesten, dort haben Sie den einfachsten Zugang zur gegnerischen SCUD-Abschussrampe. Je schneller Sie diese zerstören, um so einfacher werden Sie mit dem Rest fertig. Sie müssen nicht jeden Tunnel und Abwehrstellung zerstören, aber alle militärischen Gebäude der GBA.
Machen Sie nicht den Fehler, zu lange an einer Stelle zu verharren, die GBA schickt Ihnen haufenweise SCUD-Launcher entgegen, die schon aus großer Entfernung Ihre Einheiten und Gebäude dem Erdboden gleichmachen. Wenn Sie es schaffen, einen kleinen Luftwaffenstützpunkt zu etablieren, nutzen Sie die schnellen MIGs, um damit die lästigen SCUD-Werfer aus dem Weg zu räumen. Wenn Sie es richtig machen, schaffen Sie es in weniger als 15 Minuten.





Die globale Befreiungsarmee

Das fiese Terroristenpack hat es nicht leicht. Zum einen ist die GBA-Kampagne mit acht knackigen Missionen die umfangreichste, zum anderen fehlt der Turban-Bande sämtliche Luftunterstützung.

Gebäudereinigung

Oftmals sind strategisch wichtige Gebäudekomplexe von Gegnern besetzt. Aus dieser Deckung können sie Ihren Truppen schmerzliche Verluste zufügen. Um die Besatzungseinheiten aus den Häusern zu vertreiben, fahren Sie mit einem Toxintraktor vor und besprühen die Stellung mit Gift. In wenigen Sekunden ist das Gebäude „gesäubert".

Autobomben

Ihre explosiven Terroristen haben einen fiesen Trick auf Lager. Steigen Sie einfach in ein ziviles Vehikel ein. Der Feind nimmt von Ihnen keine Notiz und Sie können in aller Ruhe durch die gegnerischen Reihen brettern und eine wichtige Einrichtung dem Erdboden gleichmachen.

Untergraben Sie die Feinde

Nutzen Sie die GBA-Tunnelsysteme. Mit Tunneleingängen in sämtlichen Basen können Sie Ihre Truppe in Windeseile von einem Brennpunkt zum anderen schicken. Großer Vorteil: Sogar Fahrzeuge können das unterirdische Labyrinth verwenden. Auf diese Weise können Sie den Gegnern völlig überraschend in den Rücken fallen.

Jarmen schießt den Vogel ab

Die Sniper-Abteilung der GBA ist mit Jarmen Kell kompetent besetzt worden. Der hinterhältige Kunstschütze kann Fahrer hinter dem Steuer wegballern. Jarmen Kell und ein Entführer bilden ein hervorragendes Team. Der eine legt den Steuermann lahm und der andere macht sich auf den Weg, das Gefährt zu stehlen. Großer Vorteil: Jarmen Kell ist eine getarnte Einheit und kann nur von Spezialtruppen entdeckt werden.

Machen Sie ein Fass auf

Die als Fässer getarnten Sprengfallen eignen sich bestens, um strategisch wichtige Punkte zu verminen. Sie können nur von Spezialeinheiten entdeckt werden. Ausgelöst werden sie entweder von einem Fern- oder einem Bewegungszünder.

Buggy-Boy

Benutzen Sie die flotten Raketenbuggys, um feindliche Truppen aus großer Entfernung zu bekämpfen. Die explosiven Buggys haben die größte Reichweite von allen Einheiten. Mithilfe eines Schwarzmarktes können Sie die Buggys zu tödlichen Dauerfeuerwaffen aufrüsten. Im Veteranenstatus zerlegen sie im Nu gegnerische Gebäude.

Fallen Sie dem Gegner in den Rücken

Neben den Tunnelsystemen gibt es eine weitere gewiefte Möglichkeit, den feindlichen Truppen einen unerwarteten Besuch abzustatten. Benutzen Sie den Rebellenhinterhalt und setzen Sie ihn auf die Widersacher an. In ihrer höchsten Form (drei Upgrades) erscheinen 16 Turbanträger, die selbst für Gebäude eine ernsthafte Bedrohung darstellen. Wenn Sie über einen Schwarzmarkt verfügen, können Sie die hinterhältige Brut zusätzlich mit panzerbrechender Munition ausrüsten. Jetzt können Sie den Gegnern tödliche Besuche abstatten.

Gehen Sie auf Beutezug

Halten Sie stets die Augen nach einzelnen gegnerischen Fahrzeugen offen. Sobald Sie eines erspäht haben, schicken Sie einen Entführer auf den Weg. Dieser ist von normalen Einheiten nicht zu entdecken und kann das allein gelassene Vehikel entführen. Jetzt können Sie es gegen die Feinde einsetzen.

Peppen Sie die Skorpione auf

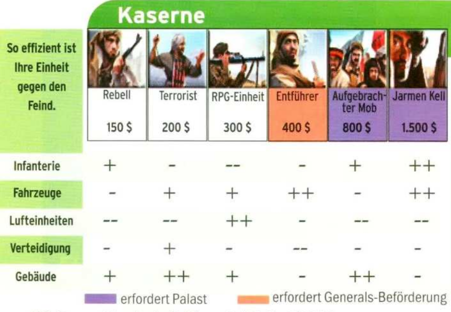
Eine der wichtigsten Anschaffungen im GBA-Lager sind die Skorpionraketen. Der Preis von 1.000 Dollar wird durch die immens gesteigerte Kampfkraft der leichten Panzer mehr als nur gerechtfertigt. Ziehen Sie mit einem Skorpionrudel in die Schlacht. Wenn Sie auf einen feindlichen Truppenverband treffen, suchen Sie sich die stärkste Einheit aus. All Ihre Skorpione schießen ihre Raketen auf das gewählte Opfer. Auf diese Weise können selbst die verheerenden, chinesischen Weltherrscher mit einem Angriff vernichtet werden.

Wir sind das Volk!

Für die GBA ist es relativ einfach, besetzte Städte zu erobern. Warten Sie sob lange ab, bis sich nur wenige Fahrzeuge in der Stadt aufhalten und die Besetzung sich zum Großteil auf mit Fußtruppen eroberte Häuser beschränkt. Jetzt erschaffen Sie sich mehrere „aufgebrachte Mobs". Mit diesem gemeingefährlichen Pöbel können Sie durch die Straßen ziehen und ein Gebäude nach dem anderen ruinieren. Die feindlichen Soldaten in den Gebäuden haben gegen das wütende Volk so gut wie keine Chance.

Alles Gute kommt von oben

Die GBA-Einheiten sind für Luftattacken ein optimales Ziel. Die einzigen mobilen Truppen, die feindlichen Himmelsstürmern etwas entgegensetzen können, sind RPG-Einheiten und Vierlingsgeschütze. Achten Sie darauf, Ihre Panzerverbände stets mit mehreren der genannten Arten zu begleiten. Die schreckliche Erfahrung, wie eine riesige Panzerarmee von nur wenigen Comanche-Helikoptern zerlegt wird, können Sie sich somit sparen.



Kaserne

So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	Rebell 150 $	Terrorist 200 $	RPG-Einheit 300 $	Entführer 400 $	Aufgebrachter Mob 800 $	Jarmen Kell 1.500 $
Infanterie	+	-	--	-	+	++
Fahrzeuge	-	+	+	++	-	++
Lufteinheiten	--	--	++	-	--	--
Verteidigung	-	+	-	--	-	-
Gebäude	+	++	+	-	++	-

Waffenfabrik

So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	Kampfjeep 500 $	Radarwagen 500 $	Skorpion 600 $	Toxintraktor 600 $	Vierlingsgeschütz 700 $	Marodeur-Panzer 800 $	Raketenbuggy 900 $	SCUD-Werfer 1.200 $	Bomben-LKW 1.200 $
Infanterie	+	--	-	++	++	-	--	++	--
Fahrzeuge	-	--	+	-	-	+	+	-	-
Lufteinheiten	--	--	--	--	++	--	--	--	--
Verteidigung	-	--	-	--	--	-	++	+	+
Gebäude	+	--	+	+	--	+	++	++	++

erfordert Palast (Aufgebrachter Mob, Jarmen Kell, Raketenbuggy, Bomben-LKW) — erfordert Generals-Beförderung (Entführer, Marodeur-Panzer, SCUD-Werfer)

++ total überlegen + überlegen - unterlegen -- hoffnungslos unterlegen

Mission 1: Shymkent, DMZ: Operation Black Rain



Ziel 1: Zerstören Sie die chinesische Basis.
Ziel 2: Vernichten Sie den Staudamm.

1. Die Kampagne startet im chinesischen Lager. Vernichten Sie die Gebäude mit Ihren Bomben-LKWs und geben Sie den flüchtenden Fußsoldaten mit Ihren verbleibenden Einheiten den Rest.
2. Begeben Sie sich zum geheimen GBA-Stützpunkt. Bilden Sie neue Arbeiter aus und lassen Sie sie das nahe gelegene Rohstofflager abbauen. Errichten Sie einen Waffenhändler und produzieren Sie so viele Skorpion-Panzer wie möglich. In der Zwischenzeit senden Sie einen Stoßtrupp in die südöstliche Ecke der Karte. Hier finden Sie einen korrupten Waffenhändler, der es Ihnen ermöglicht, die Skorpion-Panzer mit Raketen auszurüsten. Im Südwesten des Levels warten acht Bonus-Kampfjeeps darauf, von Ihnen rekrutiert zu werden.
3. Jetzt können Sie problemlos mit Ihrer Panzerarmada Richtung Nordosten preschen und alles zermalmen, was sich Ihnen in den Weg stellt. Sobald der Staudamm in Sichtweite ist, nehmen Sie ihn aufs Korn und überschwemmen das Tal.

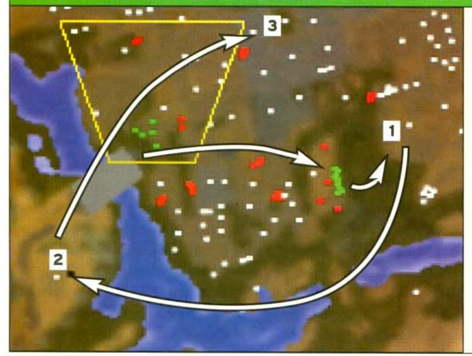
Mission 2: Almaty, Kasachstan: Abwurfszone der UN-Güter

Ziel 1: Sammeln Sie 20.000 Dollar ein.
Ziel 2: Sammeln Sie 40.000 Dollar ein.

1. Produzieren Sie so viele RPG-Einheiten wie möglich und besetzen Sie mit Ihnen die Häuser der Dörfer. Achten Sie darauf, in strategisch wichtigen Positionen (zum Beispiel Kreuzungen) Stellung zu beziehen. Die ständig anrollenden UN-Konvois werden nun selbstständig unter Beschuss genommen. Jetzt müssen Sie nur noch die Güter einsammeln bevor Sie von den Zivilisten eingesackt werden.
2. Errichten Sie einen Waffenhändler und stellen Sie etliche Skorpion-Panzer und Vierlingsgeschütze her. Dank dieser Geschütze können Sie sich im Level frei bewegen, ohne Angst vor plötzlichen Luftangriffen zu haben.
3. Zerstören Sie nun sämtliche zivile Gebäude mit Ihren Panzern und sammeln Sie die Güter ein. Auf diese Weise ist es ein Leichtes, die geforderten 40.000 Dollar einzuheimsen.



Mission 3: Zhambul, Kasachstan: Von den Chinesen besetzte Stadt



Ziel 1: Erobern Sie die Kommandozentrale im Osten der Stadt, um mit der Produktion zu beginnen.
Ziel 2: Eliminieren Sie 300 Verräter.

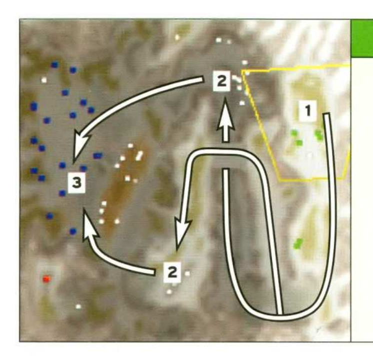
1. Fahren Sie mit Ihren Toxintraktoren durch die Stadt und erobern Sie die Kommandozentrale ganz im Osten der Stadt. Westlich der Zentrale befindet sich ein Gefangenenlager, dass Sie dank des „Toxingebräus" schnell in Ihren Besitz bringen können. Besetzen Sie die Häuser nördlich des Zentrums mit RPG-Einheiten und erbauen Sie einen Waffenhändler.
2. Kämpfen Sie sich mit einigen Toxintraktoren und Skorpion-Panzern zum Palast ganz im Westen der Stadt durch. Sobald Sie den Palast erreicht haben, stellen Verbündete tödliche Anthraxbomben her.
3. Im Norden der Stadt befindet sich eine leicht gesicherte Pharmaziefabrik. Nachdem Sie sie vernichtet haben, breitet sich eine Giftgaswolke aus, die vielen „Verrätern" den Tod bringt. Mittlerweile sollte die Produktion der Anthraxbomben abgeschlossen sein. Mit deren gezieltem Einsatz im Nordwesten der Stadt ist es ein Leichtes, die Anzahl von 300 eliminierten „Verrätern" zu erzielen.

Mission 4: Astana, besetzte Hauptstadt Kasachstans

Ziel: Plündern Sie die Gebäude und sammeln Sie 40.000 Dollar ein.

1. Schöpfen Sie mit möglichst vielen Arbeitern das Rohstofflager westlich Ihres Startpunktes aus, während Sie mit den drei „aufgebrachten Mobs" die Umgebung in Angst und Schrecken versetzen. Achten Sie darauf, die erscheinenden Container einzusammeln.
2. Sobald Sie die Summe von 20.000 Dollar erreicht haben, bauen Sie einen Waffenhändler und stellen eine Panzerarmee her. Wenn Ihre aufgebrachten Turbangeschwader von den Feinden aufgerieben werden, rücken Sie den Gegnern mit Ihrer Panzerfront auf den Pelz und attackieren den amerikanischen Stützpunkt im Nordwesten des Levels.
3. Ganz im Osten finden Sie einen versteckten Ölbohrturm, der Ihnen zusätzlich Bares einbringt. Auf diese Weise sollte es recht einfach sein, die 40.000 Dollar zu ergattern.





Mission 5: Adana, Türkei: Flughafen bei Incirlik

Ziel: Vernichten Sie den amerikanischen Flughafen-Komplex.

1. Um Ihre Stellung gegen die amerikanischen Luftangriffe abzusichern, bauen Sie rund um Ihr Lager etliche Stinger-Stellungen auf. Achten Sie darauf, sie ständig zu reparieren. Kommandieren Sie möglichst viele Arbeiter zum Abbau der zentral gelegenen Ressourcen ab und erschaffen Sie Baracken sowie einen Waffenhändler.
2. Kämpfen Sie sich mit Skorpion-Panzern und Kampfjeeps zum Zeltlager nördlich der Brücke durch und befestigen Sie die Position mit Stinger-Stellungen. Mit einem weiteren Skorpion-Stoßtrupp schlagen Sie sich zum nächsten Rohstofflager durch. Bauen Sie ein Tunnelsystem und schicken Sie Arbeiter unterirdisch zum Rohstofflager. Mithilfe eines neuen Geheimlagers direkt neben der Rohstoffquelle können Sie sehr schnell viel Geld verdienen.
3. Halten Sie die Stellung, indem Sie die Front ständig mit Skorpion-Panzern und Vierlingsgeschützen versorgen. Das wichtigste Ziel ist der Flughafen. Nachdem Sie ihn vernichtet haben, ist die amerikanische Lufthoheit dahin und Sie können seelenruhig den Rest der Basis zerlegen.

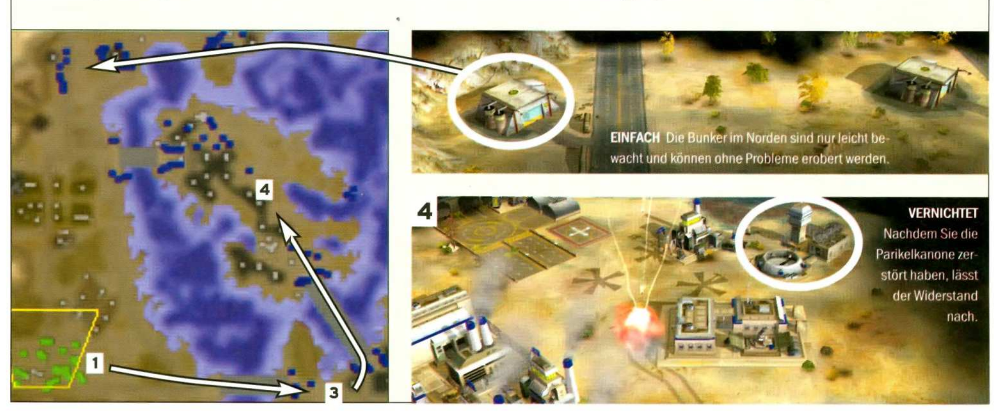
Mission 6: Westlicher Hafen des Aral-Sees, Kasachstan: Entsorgungslager für toxischen Abfall

Ziel 1: Erobern Sie vier Bunker.
Ziel 2: Löschen Sie sämtliche amerikanischen Verteidigungseinheiten aus.

1. Um diese Mission erfolgreich zu bestreiten, müssen Sie sehr flink vorgehen. Beginnen Sie sofort damit, Ihre Basis mit etlichen Stinger-Stellungen abzusichern. Die Amerikaner greifen von Norden her häufig mit Panzern und Fußtruppen an. Kommandieren Sie einige Skorpion-Panzer, Vierlingsgeschütze und Toxintraktoren ab, den nördlichen Teil Ihrer Basis zu verteidigen. Die ständigen Luftangriffe vom Westen her bekämpfen Sie am besten mit satten fünf Stinger-Stellungen und drei Vierlingsgeschützen. Klicken Sie auf die Kaserne und erwerben Sie die Fähigkeit, Gebäude zu besetzen. Im Fall einer Partikelkanonen-Attacke müssen zerstörte Einrichtungen sofort ersetzt werden. Jetzt können Sie mit der Eroberung der feindlichen Stellungen beginnen.
2. Produzieren Sie eine möglichst zahlreiche Angriffsarmee. Diese sollte zum größten Teil aus Skorpion-Panzern bestehen. Begleiten Sie die Panzertruppen mit mindestens einem Toxintraktor und einigen Einheiten, die den Skorpionen Schutz vor Luftangriffen bieten. Außerdem benötigen Sie einen mit Rebellen und Arbeitern gefüllten Lastwagen, der gut gedeckt in der Mitte Ihres Konvois platziert wird. Kämpfen Sie sich mit Ihrer Sturmarmee gen Westen, überqueren Sie die Brücke und vernichten Sie die beiden amerikanischen Wach-Bunker mit Ihren Toxintraktoren. Jetzt nehmen Sie mit Ihren Rebellen die beiden Abfall-Bunker ein.
3. Bauen Sie neben dem neuen Rohstofflager ein Geheimlager und ein Tunnelsystem. Letzteres benutzen Sie, um möglichst viele Arbeiter unterirdisch zum Rohstofflager zu bringen. Damit Sie von diesem neuen Stützpunkt weitere Angriffswellen starten können, erschaffen Sie einen Waffenhändler. Sichern Sie die Stellung nach allen Seiten mit mindestens sechs Stinger-Stellungen ab.



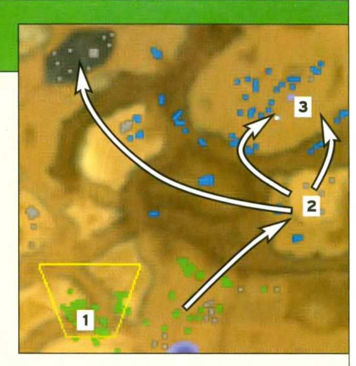
4. Nun brechen Sie von Ihrer neuen Basis mit einer möglichst großen Sturmarmee Richtung Norden durch. Die Verteidigungsanlagen jenseits der Brücke schalten Sie am leichtesten mit Toxintraktoren aus. Während Ihre Einheiten im gegnerischen Lager möglichst viel Schaden anrichten, versorgen Sie die Front kontinuierlich mit Panzern, Vierlingsgeschützen und Toxintraktoren. Dringen Sie in das feindliche Lager vor und vernichten Sie zuerst den Flughafen und danach die Partikelkanone im Osten des Lagers.
5. Nachdem die Luftangriffe und die Fernattacken der Partikelkanone gebannt sind, ist es ein Leichtes, den Rest der amerikanischen Anlagen zu vernichten und genügend Bunker einzunehmen.



EINFACH Die Bunker im Norden sind nur leicht bewacht und können ohne Probleme erobert werden.

VERNICHTET Nachdem Sie die Parikelkanone zerstört haben, lässt der Widerstand nach.

Mission 7: In der Nähe von Lenger, Kasachstan: Von Splittergruppen besetztes Gebiet



Ziel 1: Bringen Sie die gestohlenen LKWs unbemerkt in das Verräterlager.
Ziel 2: Vernichten Sie die feindliche Basis mithilfe der LKWs.

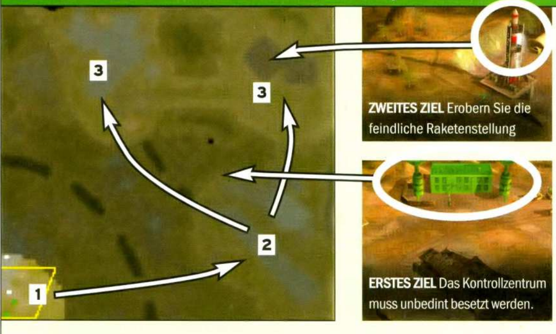
1. Das Wichtigste bei dieser Mission ist es, die von Westen her attackierenden, chinesischen Aggressoren in Schach zu halten. Hierzu sichern Sie den Startpunkt mit etlichen Stinger-Stellungen und RPG-Einheiten ab. Achten Sie darauf, einige Raketenstellungen oberhalb des Weges zu stationieren. Nach jeder chinesischen Angriffswelle müssen Sie die zerstörten Stinger-Stellungen sofort ersetzen. Von Ihren Kasernen aus versorgen Sie die Westfront ständig mit neuen RPG-Einheiten. Bringen Sie die gestohlenen LKWs in Ihrem Tunnelsystem in Sicherheit.
2. Nachdem das „chinesische Problem" gelöst ist, beginnen Sie mit der Befestigung des Hauptlagers. Sichern Sie sich nach Norden mit mindestens vier Stinger-Stellungen ab und erschaffen Sie in der Zwischenzeit eine starke Panzerarmee. Kämpfen Sie sich nun zum Rohstofflager auf dem Felsplateau nördlich Ihres Hauptlagers durch. Erobern Sie die feindlichen Stellungen und bauen Sie sie wieder auf. Mit Stinger-Stellungen sichern Sie den Lagerzugang ab. Jetzt heißt es, Geld verdienen! Erschaffen Sie möglichst viele Arbeiter und lassen Sie das ergiebige Rohstofflager abbauen.
3. Nun rüsten Sie sich für den finalen Schlag. Mittlerweile sollten Ihre finanziellen Möglichkeiten gewaltig gestiegen sein. Erschaffen Sie eine große Angriffsarmee, bestehend aus Panzern, Raketenbuggys und Toxintraktoren. Schicken Sie die GBA-Brut nach Norden und vernichten Sie die Verteidigungsanlagen, die den Weg zum „Verräterlager" versperren. Nachdem Sie die Stellung gesichert haben, bauen Sie einen Tunneleingang. Preschen Sie nun mit den gestohlenen LKWs aus dem unterirdischen System und bringen Sie diese inmitten der gegnerischen Basis zur Detonation. Jetzt überrollen Sie den kleinen, chinesischen Stützpunkt im Nordwesten des Levels.





ABGESCHIRMT Sichern Sie Ihre Basis nach Westen gegen die attackierenden Chinesen ab.

Mission 8: Baikonur Kosmodrom, südliches Kasachstan: Sowjetische Raketenbasis



ZWEITES ZIEL Erobern Sie die feindliche Raketenstellung

ERSTES ZIEL Das Kontrollzentrum muss unbedint besetzt werden.



VERHEEREND Im Anschluss an die GBA-Kampagne folgt die nukleare Katastrophe.

Ziel 1: Nehmen Sie das Kontrollzentrum ein.
Ziel 2: Erobern Sie die Raketenabschussbasis.

1. Bauen Sie sich eine große Hauptbasis mit sämtlichen verfügbaren Gebäuden auf. Errichten Sie rings um die Basis zahlreiche Stinger-Stellungen. Sichern Sie den östlichen Teil der Stellung zusätzlich mit Vierlingsgeschützen, um die ständigen Luftangriffe abzuwehren. Nach den nervigen Angriffen der Partikelkanone müssen Sie die zerstörten Einrichtungen sofort erneuern.
2. Bewachen Sie den nördlichen Teil des Hauptquartiers mit einigen Panzern, während Sie mit Stoßtruppen gen Osten vordringen. Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Ihre Truppen von Luftangriffen aufgerieben werden, denn mit der Zeit lassen die Angriffe nach und Sie können nach Osten in das amerikanische Lager einfallen. Achten Sie darauf, sämtliche Ölbohrtürme, die Sie unterwegs entdecken, mit Rebellen zu besetzen, um noch mehr Bares einzustreichen. Unterstützen Sie die Ostfront mit SCUD-Sturm-Angriffen. Vernichten Sie zuerst den amerikanischen Flughafen, um die Luftangriffe zu unterbinden. Danach machen Sie die Partikelkanone dem Erdboden gleich. Sichern Sie die amerikanische Basis, erobern Sie das Kontrollzentrum vorerst jedoch nicht.
3. Erschaffen Sie eine zweite Sturmarmee und bahnen Sie sich einen Weg Richtung Norden. Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf heftigen, chinesischen Widerstand. Wenn Sie die Nordfront jedoch kontinuierlich mit frischen Truppen versorgen, ist es kein Problem, durch die chinesischen Reihen zu brechen und der Stromversorgung zu Leibe zu rücken. Ohne Strom sind die Chinesen geradezu wehrlos und Sie können das gesamte Lager ausradieren.
4. Nehmen Sie nun das amerikanische Kontrollzentrum ein. Jetzt greifen Sie die Raketenbasis von zwei Flanken her an. Nachdem Sie alle Schutzeinrichtungen der Stellung eliminiert haben, nehmen Sie die Raketenabschussrampe mit einem Rebellen ein. Nun können Sie sich über den Abspann wundern ...

Vereinigte staaten

Überlegene Luftstreitkräfte und hocheffiziente Aufklärung zeichnen die amerikanischen Streitkräfte aus. Wir verraten Ihnen, wie Sie die Terroristen der GBA vernichtend schlagen.

Basisverteidigung

Gegen Fahrzeuge aller Art ist diese Abwehrstellung ideal – Infanterie lacht selbst bei mehreren Salven über diese Verteidigung. Als Amerikaner ist es unabdinglich, dass Sie einige Ranger in der Basis stationieren. Noch besser sind natürlich Scharfschützen und Comanches in Wachstellung.

Regenerative Gebäude

Reparieren Sie angeschlagene Gebäude nur, wenn ein feindlicher Angriff unmittelbar bevorsteht. Ganz im Gegensatz zu Ihren Konkurrenten haben Ihre Gebäude die Eigenschaft, sich selbstständig instand zu setzen.

Aufklärung

Die US-Truppen sind mit technischem Spielzeug vom Allerfeinsten ausgerüstet. Jede Minute kann der Spionagesatellit für 15 Sekunden eingesetzt werden. Sobald das Gefangenenlager errichtet wurde, kann alle zwei Minuten jeder Gegner aufgedeckt werden. Dieser Effekt hält 35 Sekunden. Nutzen Sie diese Aufklärungsmöglichkeiten intensiv.

Kombinierte Luftschläge

Die USA haben die mit Abstand beste Luftwaffe. Neben den Comanches und drei Flugzeug-Typen können Generäle A-10-Angriffe und die Benzin-Bombe einsetzen. Wenn Sie dies noch mit Fallschirmjägern und der Partikelkanone kombinieren, können Sie wie kein anderer General auf dem Schlachtfeld angreifen.

Fallschirmjäger

Unterschätzen Sie diese Jungs nicht! Oft gelingt es, Fallschirmjäger hinter den feindlichen Linien abzusetzen. Dort räumen sie dann mit Infanterie und Stinger-Stellungen auf und stehlen feindliche Gebäude.

Der Humvee

Unterschätzen Sie bloß nicht diesen schnellen Wagen. Allein mag er schwächlich anmuten – aber beladen Sie die Karre mal mit fünf Raketen-Schützen. Jetzt können Sie selbst einem Panzer gegenübertreten. Besonders gemein: Laden Sie fünf Scharfschützen in den Wagen. Diese Festung hält einen Sturm von Infanterie mit Leichtigkeit in Schach. Sollte der Humvee in die Luft gehen, ist die Infanterie im Inneren leider auch hinüber. Besonders zur Enttarnung feindlicher Einheiten eignen sich Humvees mit Aufklärungsdrohne.

Der Chinook

Primär dient der Chinook als Ressourcentransporter. Deswegen wird auch oft sein enormes strategisches Potenzial übersehen. Acht Infanteristen oder zwei Fahrzeuge können transportiert werden. Wenn Sie Blendgranaten entwickelt haben, ist es sogar möglich, vom Feind besetzte Häuser mit Rangern zu räumen, die sich vom Chinook abseilen. Spezial-Trick: Beladen Sie zwei Humvees mit je fünf Infanteristen. Laden Sie dann die Wagen in den Heli. Wo normalerweise nur acht Mann Platz haben, passen so zehn rein. Und es ist sogar noch Platz für weitere zwei. So beladen, bringen Sie mit einem Chinook zwölf Infanteristen und zwei Humvees zum Ziel – eine kleine Armee.

Vorsicht: Auto

Trauen Sie keinem noch so harmlos aussehenden Auto über den Weg – es könnte schließlich ein getarnter GBA-Bombentruck sein. Schießen Sie auf jedes Auto, um sich explosive Überraschungen zu ersparen.

Strategie-Zentrum

Nur für Amerikaner: drei unterschiedliche Kampfpläne. Da die Boni der unterschiedlichen Strategien für alle Fahrzeuge gelten, sind sie besonders wertvoll. Bei der „Zerstören"-Taktik verfügt das Strategie-Zentrum über eine enorm starke Kanone. Ist „Aufklärung" aktiviert, spürt das Gebäude versteckte gegnerische Einheiten auf.

Gegnerische Luftabwehr

Ihre Luftwaffe ist sehr schlagkräftig – die gegnerische Luftabwehr kann aber jedem Piloten den Tag versauen. Sie sollten sich daher stets darauf konzentrieren, Bedrohungen für Ihre Luftwaffe auszuschalten. Flugzeuge und Hubschrauber sind schließlich nicht billig. A-10-Angriffe sind besonders geeignet, feindliche Stinger-Stellungen auszuheben.

Tarnkappenbomber

Der Stealth-Fighter eignet sich gut, um Luftabwehr auszuschalten. Achten Sie dabei aber unbedingt darauf, dass er nicht schon weit vor dem Ziel enttarnt wird. Greifen Sie in Gruppen an und feuern Sie nur auf einzelne Abwehrstellungen.

Raptor

So richtig gut ist der Raptor nur gegen feindliche Flugzeuge und Panzerverbände. Im Einzelspieler-Modus begegnen Sie kaum Gegnern in der Luft – setzen Sie also lieber gleich auf Comanches.

Comanche

Dieser Tank-Killer macht jeder Bodeneinheit die Hölle heiß – solange nicht auf ihn geschossen wird. Nutzen Sie die Helis zur Basisverteidigung und zur Unterstützung von Panzer- und Infanterieverbänden. Zwar sollten Sie sich mit den Comanches dringend von Abwehrstellungen fern halten – mit einzelnen Raketen-Infanteristen kann er es aber schon aufnehmen.

So effizient ist Ihre Einheit gegen den Feind.	Kaserne				Waffenfabrik					Flugfeld			
	Ranger 225 $	Raketen-Trooper 300 $	Kundschafter 600 $	Colonel Burton 1.500 $	Notarztwagen 600 $	Panzerwagen 700 $	Crusader-Panzer 900 $	Paladin 1.100 $	Tomahawk 1.200 $	Raptor 1.400 $	Comanche 1.500 $	Tarnkappenbomber 1.600 $	Aurora-Bomber 2.500 $
Infanterie	+	-	++	+	--	+	-	-	+	+	++	+	+
Fahrzeuge	-	+	-	-	--	-	+	+	+	+	++	+	++
Lufteinheiten	--	++	--	--	--	--	--	-	--	++	--	-	--
Verteidigung	-	-	-	-	--	-	-	+	++	-	--	+	+
Gebäude	+	+	-	++	--	+	+	++	++	+	++	++	++

erfordert Strategiezentrum (Colonel Burton, Tomahawk, Aurora-Bomber) · erfordert Generals-Beförderung (Kundschafter, Paladin, Tarnkappenbomber)

++ total überlegen + überlegen - unterlegen -- hoffnungslos unterlegen

Mission 1: Bagdad, Irak, Operation Final Justice

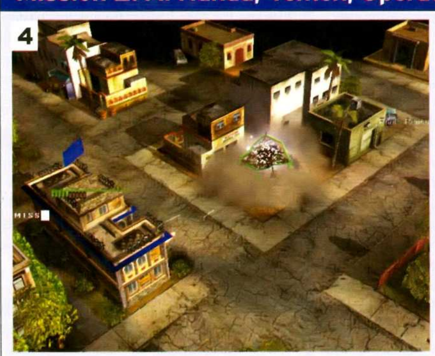
Ziel 1: Befreien Sie Bagdad.
Ziel 2: Zerstören Sie den Scud-Storm.

1. Kaufen Sie für die Panzer sofort Kampfdrohnen und ziehen Sie die Einheiten zurück, um sie zu reparieren. Sobald Ihre Fahrzeuge wieder fit sind, dringen Sie in die Stadt ein. Ziehen Sie auch die beiden zusätzlichen Humvees aus dem Lager hinzu (lassen Sie ein paar Infanteristen einsteigen).
2. Sobald Sie die Stadt betreten, feuern die Rebellen ihre tödlichen Scuds auf die Stadt ab. Warten Sie nun, bis die Giftwolken weg sind. Teilen Sie Ihre Panzer und Humvees in zwei Gruppen und stoßen Sie zu den Ölfeldern und zum Gefangenenlager vor.
3. Nachdem die Piloten befreit und die Ölquellen übernommen sind, stoßen Sie ins Zentrum vor. Die besetzten Gebäude werden automatisch von Rangern übernommen.
4. Rücken Sie nach der Befreiung von Bagdad in die Berge vor – der feindlichen Panzer nimmt sich die Air Force an. Sie haben mehr als genügend Feuerkraft, um die GBA-Truppen zu zerstören und die Raketenbasis zu vernichten.

Variante 2:
Laden Sie Ihre Ranger in den Heli und fliegen Sie direkt zum Scud-Storm. Wenn Sie ganz rechts oben in der Ecke Ihre Jungs abladen, können diese die Raketenbasis sofort zerstören. Das ist zwar vom Spiel bestimmt nicht vorgesehen, aber Sie können so die Mission in zwei Minuten erfolgreich beenden.

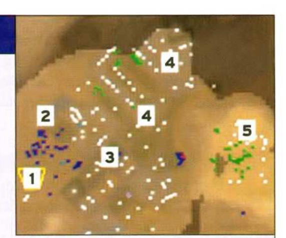


Mission 2: Al Hanad, Yemen, Operation Treasure Hunt



Ziel: Befreien Sie drei Piloten, bringen Sie den dritten Piloten lebend in die US-Basis zurück.

Infanterie in Gebäuden und schnelle Vorstöße mit den Fahrzeugen sind hier der Weg zum Erfolg. Wenn Sie die Luftabwehr ausschalten, können Sie Ihre Ranger gefahrlos per Heli einfliegen.



1. Sichern Sie die Basis – die GBA greift hin und wieder mit kleinen Trupps an.
2. Übernehmen Sie die beiden Ölbohrtürme.
3. Lassen Sie Ihre Fahrzeuge die Straßen um das Krankenhaus säubern. Anschließend übernehmen Sie das Gebäude.
4. Retten Sie die beiden Piloten im Stadtgebiet – diese Männer lassen Sie in Fahrzeuge steigen.
5. Greifen Sie mit allen Fahrzeugen die Basis an und halten Sie einen Chinook bereit. Sobald die Luftabwehr ausgeschaltet ist, retten Sie den letzten Piloten mit dem Heli. So sind Sie im Nu in der Basis und die Mission ist gewonnen.

Mission 3: Nördliches Kasachstan, Operation Guardian Angel

Ziel: Sorgen Sie dafür, dass 100 amerikanische Soldaten fliehen können.

Diese Mission ist denkbar einfach – wer's richtig anstellt, kann alle fliehenden Amerikaner retten.

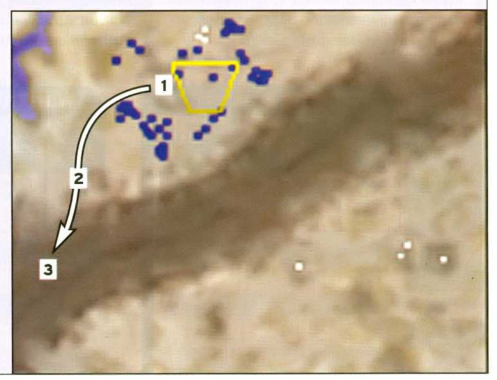
1. Kaufen Sie zuerst das Raketen-Upgrade für den Comanche und dann neue Helis – setzen Sie den Sammelpunkt auf die Schlucht.
2. Ziehen Sie Ihre Bodentruppen an den Hang. Stellen Sie diese Einheiten nicht auf die Straße – das würde den Fluchtweg blockieren.
3. Die Comanches gehen in Stellung.
4. Sobald die eigenen Truppen durch sind, können Sie mit den Raketen der Helis enormen Schaden machen. Außerdem preschen die eigenen Bodentruppen auf die Straße, um den Weg zu versperren. Die GBA hat keine Chance!



PURE ZERSTÖRUNG Gegen das Sperrfeuer der Comanches können die GBA-Truppen nichts ausrichten.

5. Wenn Sie neue Comanches haben, ist es sinnvoll, diese in einer zweiten Gruppe zusammenzufassen. So lassen sich die Gegner noch leichter ausschalten.
6. Etwaige Gegenangriffe schlagen Sie aus der Luft zurück.

Hinweis: In der dritten Angriffswelle sind zwei LKW mit Luftabwehr – knallen Sie diese zuerst ab.



Mission 4: Kasachische Küste, Operation Stormbringer

Ziel: Zerstören Sie das Terroristen-Trainingscamp.

1. Ziehen Sie Ihre Truppen aus den Gefechten zurück und organisieren Sie sich.
2. Mit Ihren Raketenwerfern zerstören Sie nach und nach die Bunker, bis Sie gefahrlos die Luftabwehrstellungen attackieren können. Sobald die Raketen keine Gefahr mehr sind, wird das gesamte Terrain bombardiert.
3. Bauen Sie Ihre Basis auf. Lassen Sie einige Einheiten zur Verteidigung zurück. Infanterie in den Gebäuden der Stadt sowie Scharfschützen sind hier sehr wertvoll.
4. Sammeln Sie Ihre Kräfte und nehmen Sie die feindliche Basis ein – die Raketenwerfer sind auch hier Gold wert. Passen Sie also auf diese Fahrzeuge auf.



AUS DER FERNE Bunker und Luftabwehr zerlegen die Tomahawks aus sicherer Entfernung.



HÄUSERKAMPF Die Ranger beharken in der Stadt aus den Gebäuden heraus den Feind.



SCHWARZES GOLD Ganz im Osten sind noch zwei Ölbohrtürme versteckt (Punkt 5 auf der Karte).

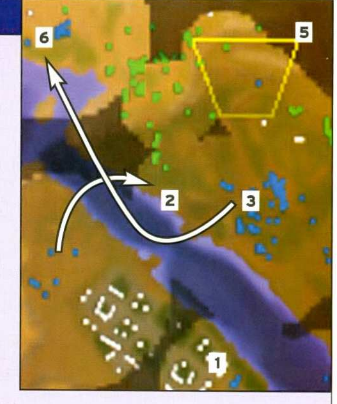
Mission 5: DMZ Kasachstan, Operation Blue Eagle

Ziel: Zerstören Sie das Terroristen-Camp.

Hinweis: Der Staudamm wird gesprengt, sobald alle Gegner ausgeschaltet sind – es folgt darauf der zweite Teil der Mission. Wichtiges neues Gebäude: Strategiezentrum!

TRICKREICH Rund um das letzte GBA-Gebäude errichten Sie eine neue Basis. Der zerstörte Damm kann Sie dann nicht aus der Fassung bringen.

1. Nehmen Sie das Krankenhaus ein!
2. Die Gegner auf der anderen Flussseite sind schnell beseitigt. Ein Scharfschütze, per Heli übergesetzt, wirkt hier wahre Wunder.
3. Lassen Sie ein Gebäude stehen. Jetzt können Sie in aller Ruhe eine zweite Basis errichten und Einheiten bauen.
4. Wenn Sie mit Ihrer neuen Basis zufrieden sind, zerstören Sie das letzte Gebäude der GBA.
5. Wer's braucht: im Nordosten stehen zwei Ölbohrtürme.
6. Fallschirmjäger hier absetzen – die Jungs erledigen die Stinger-Stellungen im Handumdrehen. Jetzt können Sie hier die Comanches einsetzen und das Lager von hinten aufrollen.
Hinweis: Nutzen Sie unbedingt Scharfschützen – die GBA hat Sprengfallen aufgestellt.





NACHSCHUB In der nordöstlichen Ecke finden Sie zwei unbesetzte Ölbohrtürme.



VON HINTEN Ranger haben die Luftabwehr im Nordwesten geknackt. Chinooks bringen Nachschub, Comanches Verderben in die GBA-Basis.

Mission 6: Südöstliches Kasachstan, Operation Desperate Union

Vorsicht: Autobomben und Selbstmordattentäter!
Wichtiges neues Gebäude: Partikelkanone.

1. Bauen Sie Ihre Basis aus und sorgen Sie für ausreichend Verteidigung. Humvees und Comanches sind enorm effektiv!
2. Verteidigen Sie das südliche Depot mit Humvees und Infanterie.
3. Bauen Sie alsbald Versorgungspads und die Partikelkanone (achten Sie auf den Energieverbrauch).
4. Machen Sie regen Gebrauch von der Aerosol-Bombe (Fuel-Bomb).
5. A-10-Angriffe und Bomben schlagen eine Bresche in die Luftverteidigung. Sobald die Luft rein ist, können Comanches am nördlichen Rand der Karte in die GBA-Basis eindringen und die Kommando-Zentrale zerstören.
6. Die Atomrakete der Chinesen: Schalten Sie diese Gefahr so bald wie möglich mit der Partikelkanone in Kombination mit der Benzin-Bombe aus.
7. Ein Partikelkanonen-Angriff legt fast die gesamte Energieversorgung der Chinesen auf einen Schlag lahm. Fallschirmjäger haben leichtes Spiel mit der Kommandozentrale.
8. Wenn beide Kommandozentralen (China und GBA) zerstört sind, haben Sie gewonnen.



Mission 7: Aldastan, Operation Last Call

Dieses Mal stehen Ihnen die Chinesen zur Seite. Nutzen Sie diese Chance, um die Vorteile beider Parteien zu nutzen. Die GBA wird Ihnen alles entgegenwerfen, was sie hat, – Sie brauchen eine sehr gute Basisverteidigung.

Empfohlene Punkteverteilung

- Scharfschütze
- A-10 Stufe 3
- Fallschirmjäger Stufe 3
- Benzin-Bombe

Phase 1: Scud-Storm ausschalten
Halten Sie sich an diese Anleitung und Sie erledigen die Scuds noch auf der Startrampe. Sie müssen alle Punkte zügig abarbeiten und dürfen (ganz wichtig) kein Geld ausgeben, wenn es nicht da steht! Ihr Ziel ist es, zwei Partikelkanonen in Bau zu haben, bevor der Scud-Sturm angekündigt wird.

1. Bauen Sie die Waffenfabrik in der Nähe der chinesischen Basis. Zeitgleich erforschen Sie in der Kaserne „Gebäude übernehmen" und schicken einen Ranger in den Süden.
2. Übernehmen Sie das Versorgungsdepot und die Kommandozentrale der Chinesen. Bauen Sie sofort nach der Übernahme einen zweiten LKW und einen Bulldozer (China).
3. Die vorhandenen Truppen gruppieren, Infanterie in die Humvees setzen. Diese Einheiten sind für den Anfang die einzige Verteidigung!
4. Sobald die Waffenfabrik fertig ist, bauen Sie das Strategiezentrum.
5. Der chinesische Bulldozer baut zwei Kernkraftwerke – das ist billiger als die Fusionskraftwerke der Amerikaner.
6. Nach dem Strategiezentrum bauen Sie sofort die Partikelkanonen. Der eine Bulldozer sollte es schaffen, mit dem Bau der zweiten Kanone zu beginnen, bevor die Meldung über den feindlichen Scud-Sturm ertönt.
7. Sobald Kanone #2 in Bau ist, können Sie getrost Ihr Geld in Verteidigungsanlagen und Einheiten investieren.
8. Warten Sie, bis beide Partikelkanonen aufgeladen sind. Dies ist vor dem Start der Scuds der Fall, wenn Sie alles richtig gemacht haben. Aktivieren Sie beide Kanonen und beenden Sie das GBA-Scud-Projekt ein für alle Mal.

Phase 2: Verteidigung
9. Die Kombination USA-China ist unschlagbar. Patriots und Gattling-Geschütze sorgen für eine schier undurchdringliche Verteidigung.
10. Abwurfzonen (USA) und Hacker (China) sorgen für ausreichend Geld.
11. Einige Panzer und Infanterie fangen GBA-Stoßtrupps ab, bevor diese überhaupt in die Nähe der Basis kommen. Einige Comanches eignen sich hervorragend, um schnelle Einheiten, die Ihnen entwischt sind, auszuschalten.

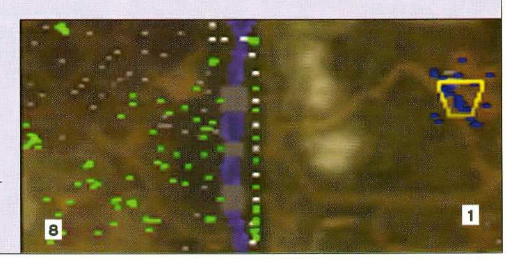
Phase 3: Angriff
Die GBA kann Ihnen nichts mehr anhaben – wie Sie die Bedrohung durch die Terroristen ausschalten, ist Geschmackssache. Es gibt etliche Möglichkeiten, die feindliche Basis dem Erdboden gleichzumachen. Hier einige Anregungen.

Partikelkanone & Atomrakete
Sie verfügen über schier unerschöpfliche Geldmittel. Wenn Sie mögen, bauen Sie so viele Partikelkanonen und Atomraketen, wie Sie wollen. So ist es möglich, die GBA-Basis im Minutentakt mit Strahlen und Raketen zu traktieren.

Die ultimative Kampfgruppe
Sehr imposant ist folgende Zusammenstellung: Bauen Sie einige Weltherrscher-Panzer. Im Bunkeraufsatz finden fünf Scharfschützen Platz. Geben Sie den anderen Panzern Gattling-Kanonen und Lautsprecher-Türme. Diese Gruppe kann gegen Panzer und Infanterie vorgehen, sich selbstständig heilen und sogar dank der Kundschafter versteckte Einheiten und die Sprengfallen der GBA entdecken. Wo diese Panzer hinfahren, wächst kein Gras mehr.


WETTLAUF Sie haben den Rüstungswettlauf mit der GBA gewonnen. Die Partikelkanonen sind aufgeladen, bevor die Scuds betankt sind.

TREFFER, VERSENKT Zugegeben, viel Zeit war nicht mehr. Aber es hat gereicht, um die Gefahr der Scuds zu bannen.



C&C Generals Multiplayer

Ab ins Trainingslager

Der Sandkasten-Modus

Starten Sie ein Netzwerk-Spiel ohne Gegner. Sie gelangen automatisch in den Sandkasten-Modus. Hier gibt es keine Feinde und Sie können in aller Ruhe Baureihenfolgen üben und alle möglichen Einheiten produzieren.

Kartenkunde

Nutzen Sie die Gelegenheit, ohne einen echten menschlichen Gegner die diversen Karten genau zu studieren. In Online-Schlachten haben Sie keine Zeit, die Karte noch großartig anzuschauen. Da muss jeder Mausklick sitzen.

Gefecht

Spielen Sie Gefechte gegen den Computer. Leider ist dies auch auf der Stufe „Schwer" nur ein besseres Sparring. Mit echten Online-Schlachten hat es eher wenig zu tun – dafür stellt sich der Computergegner einfach zu dumm an. Aber die Gefechte eignen sich schon, um diverse Taktiken und Tricks auszuprobieren.

Kenne deinen Feind

Alle Seiten studieren

Lesen Sie nicht nur die Tipps für Ihre Lieblingspartei, sondern studieren Sie auch den potenziellen Gegner. Je mehr Sie über den Feind wissen, desto eher können Sie gegen ihn auf dem Schlachtfeld bestehen.

Wiederholungen speichern

Verlieren ist keine Schande – aus Fehlern nicht zu lernen schon. Wenn Sie ein Spiel verloren haben, verlassen Sie nicht wutentbrannt die Lobby, sondern speichern Sie die Wiederholung ab. Schauen Sie sich genau an, was Ihr Feind getan hat. Wo haben Sie Fehler gemacht? Was war sein Trick? Wie können Sie diesen Fehler in der Zukunft vermeiden?

Basisbau

Gebäude ausrichten

Richten Sie Ihre Gebäude stets optimal aus (Maus gedrückt halten und drehen). Es macht keinen Sinn, wenn das Tor einer Waffenfabrik von der Front weg zeigt. Die frisch produzierten Einheiten müssen umständlich um das Gebäude herumfahren. Das kostet Zeit und im Zweifelsfall den Sieg.

Sammelpunkte nutzen

Alle Produktionsbetriebe verfügen über einen Sammelpunkt. Nutzen Sie diese Funktion, um Kampfverbände zusammenzustellen und Infanterie direkt zu bestimmten Punkten, zum Beispiel wichtigen Gebäuden oder Ölbohrtürmen, zu schicken. Das spart eine Menge Zeit.

Spieltypen

One on One – Einer gegen Einen

Messen Sie sich direkt mit einem Kontrahenten. Diese Spielform ist die populärste, wenn auch nicht amüsanteste. Schauen Sie sich vor dem Spielstart die Statistik Ihres Gegenübers an, indem Sie den Mauszeiger auf seinem Namen halten. Ist er sehr viel erfolgreicher als Sie, kann aus Spielspaß grenzenloser Frust werden. Versuchen Sie, Gegner Ihres Kalibers zu finden.

Teamplay

Im Teamplay treten zwei oder mehr Spieler pro Seite an. Diese Partien machen enorm viel Spaß und bieten ein ganz neues Spielerlebnis. Es ist auf keinen Fall erforderlich, dass die Mitglieder eines Teams die gleiche Partei spielen. Viel aufregender wird es, wenn verschiedene Konstellationen aufeinander treffen. Sprechen Sie sich über die Chat-Funktion („Eingabe" für alle Spieler, „Backspace" für Verbündete) mit dem Partner ab und kombinieren Sie die Stärken der beteiligten Parteien.

Jeder gegen Jeden

Diese Variante wird eher selten gespielt – hauptsächlich, weil sie nicht sonderlich fair ist. Trotzdem kann so ein unorthodoxes Spiel richtig Laune machen. Der Tipp hier: beobachten und abwarten. Versuchen Sie davon zu profitieren, wenn sich zwei Spieler in die Haare kriegen. Beide schwächen sich gegenseitig und Sie können dann als lachender Dritter die beiden überrumpeln.

Superwaffen

Soll ich oder soll ich nicht?

Überlegen Sie sich in jedem Spiel, ob sich der Einsatz der Superwaffe lohnt. In schnellen Matches werden Sie vom Gegner überrannt, während Sie noch drauf und dran sind, Ihr Erspartes in die Superwaffe zu investieren. Hauptsächlich auf größeren Karten oder im Teamplay macht der Superwaffeneinsatz richtig Sinn.

Wettrüsten

1. Mit der Meldung, dass Sie Ihre Superwaffe fertig haben, machen Sie sich zur Hauptzielscheibe für alle Mitspieler. Mit einem einfachen Trick lässt sich das Verhindern. Bauen Sie Ihre Superwaffe bis zu 99 % fertig und halten Sie dann den Bau an. Spielen Sie normal weiter und versuchen Sie, zum Beispiel mit Tarneinheiten, die gegnerischen Basen aufzuklären.
2. Wenn Sie feststellen, dass die Gegner mit dem Bau von Superwaffen begonnen haben, stellen Sie Ihre eigene fertig. Gerade für die USA ist diese Taktik günstig, da die Partikelkanone in nur vier Minuten einsatzbereit ist.

Öl und Raffinerien

Geschwindigkeit zählt

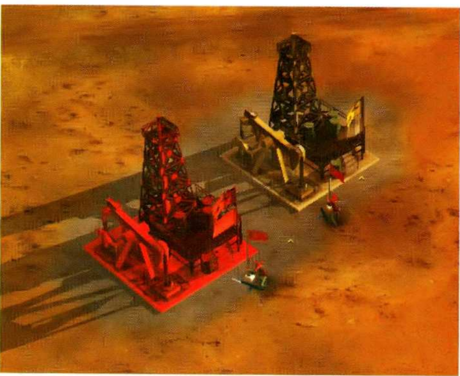
1. Ressourcen sind das A und O bei **C&C Generals**. Wenn Öl mit im Spiel ist, versuchen Sie, die Fördertürme blitzschnell zu besetzen. Errichten Sie in so einem Fall grundsätzlich die Kaserne als erstes Gebäude.
2. Denken Sie daran, dass Sie schon mit der Kasernenbaustelle einen Sammelpunkt an den Ölquellen setzen können. Ist das Gebäude fertig, benötigen Sie nur noch zwei Klicks (Infanterie, „Gebäude besetzen").
3. Während die Fußsoldaten noch unterwegs sind, wird das Upgrade „Gebäude besetzen" fertig und ist – im Idealfall – verfügbar, sobald die Infanteristen ihr Ziel erreicht haben.

Ölbohrtürme verteidigen

1. Es bringt Ihnen herzlich wenig, einen Turm einzunehmen, um selbigen gleich wieder an den Feind zu verlieren. Schauen Sie, ob und zu welchem Turm der Gegner marschiert. Ist der Feind zu stark, überlassen Sie ihm den Ölbohrturm lieber, bevor Sie sich auf eine aussichtslose Schlacht einlassen.
2. Haben Sie erst mal einen Turm sicher, sparen Sie nicht mit der Verteidigung. Wenn Gebäude oder Bunker in der Nähe sind, besetzen Sie diese grundsätzlich mit Raketensoldaten. So sind Sie in der Lage, Panzerfahrzeuge und Flieger abzuwehren.
Fehlen schützende Gebäude, errichten Sie Abwehrstellungen oder Bunker rund um den Ölturm.

Kein Öl dem Feind

Spionieren Sie aus, ob der Gegner seine Ölquellen geschützt hat. Ist das nicht der Fall, versu-



QUELLE ZUM REICHTUM Mit zwei Ölfeldern kommt richtig Schotter in Ihre Kasse. Klar, dass solche Geldquellen geschützt werden müssen.



SUPERGAU Wenn eine Partie richtig lange dauert, kann es schon mal zu solchen Bildern kommen. Der vernichtende Doppelschlag führte zum Sieg.

chen Sie die Quelle zu übernehmen oder zerstören Sie den Turm einfach. Jede Ressourcenquelle, die der Gegner weniger hat, bringt Sie näher an den Sieg.

Im Gleichschritt

Ordnung muss sein

Sie kennen das bestimmt: Der Panzerverband fährt los, und am Ziel kommen die schnellsten und schwächsten Einheiten zuerst an und werden auseinander genommen. Vergessen Sie im Eifer des Gefechts nicht, Ihre Angriffstruppe mit der Tastenkombination „Strg+F" zu belegen. Dann halten die Fahrzeuge die Abstände zueinander ein und die Effektivität des Trupps wird damit enorm gesteigert.

China

Bedrohung

1. Keine Frage, die Chinesen haben am Boden die dicksten Panzer am Start. Wenn die Chinesen Zeit genug haben, einen großen Overlord-Verband zu produzieren, walzen sie damit förmlich alles platt.
2. Ein großer Vorteil ist der Horde-Bonus für verschiedene Truppentypen. Die Effektivität vom Faust-Maos-, Gattling-Panzer und den beiden Basisinfanterieeinheiten steigt dadurch enorm.
3. Stärkste Superwaffe im Spiel. Wenn Sie damit effektiv arbeiten wollen, müssen Sie diese Anlage möglichst früh produzieren, da der Countdown sechs Minuten beträgt. Ein gut gezielter Atomschlag zerstört selbst Gebäude ohne Probleme.
4. Schnell produzierte Flammenpanzer räumen mit besetzten Gebäuden im Nu auf.
5. Gut verteidigte Basen mit Bunkern und Gattling-Kanonen sind nur recht schwer zu knacken, da die Gattling-Türme selbst getarnte Einheiten aufdecken.
6. Chinas Luftwaffe ist bei der Verteidigung eine ernst zu nehmende Bedrohung.
7. Die leichte Infanterie wird immer im Doppelpack produziert, dadurch ist ein schneller Rush möglich.
8. Durch die Atom-Upgrades werden sämtliche Panzereinheiten zur Falle. Wird ein solcher Panzer zerstört, schädigt er seine unmittelbare Umgebung radioaktiv.
9. Fast alle Gebäude lassen sich mit einem Minenfeld umgeben. Damit besitzt China eine effektive Verteidigungsmöglichkeit gegen alle Bodenangriffe.
10. Das starke Nukleargeschütz zerlegt Gebäude im Nu und richtet mit der radioaktiven Wolke auch noch Flächenschaden an, der jede Infanterieeinheit abnibbeln lässt.

Schwachpunkte

1. Größte Schwäche der Chinesen ist die Geschwindigkeit. Egal, ob es der Countdown für die Superwaffe oder die Geschwindigkeit der starken Panzer- und Artillerieeinheiten ist – es dauert einfach sehr lange, bis man am Ziel ist.
2. Auch beim Ressourcen-Management kommen die Chinesen am langsamsten in die Gänge. Sie müssen immer gleich mehrere Nachschublager bauen, um effektiv wirtschaften zu können.
3. Muss der Spieler ohne Öl auskommen, ist er im Laufe des Matchs auf die Hacker engwiesen. Diese „Geldquelle" hält jedoch nichts auf und muss immer geschützt werden.
4. China besitzt nur eine getarnte Einheit und kann diese auch nur solitär produzieren.
5. Die starken Overlord-Panzer geben schnell klein bei, wenn sie von RPG-Horden angegriffen werden.

GBA

Bedrohung

1. Die GBA kann sich mit ihren hinterhältigen Tunnelsystemen gefährlich schnell ausbreiten. Hier ist Ihre Aufklärung gefragt. Halten Sie Ausschau nach einzelnen Arbeitern – in jedem dieser Kerle steckt ein potenzieller Tunneleingang.
2. Vorsicht: Aus jedem fertigen Tunneleingang kommen zwei Raketenschützen heraus – eine große Gefahr für Flugzeuge und Panzer! Obendrein verfügt der Eingang über ein MG.
3. Tunneleingänge beherbergen bis zu acht Einheiten, die ohne Vorwarnung erscheinen können.
4. Nehmen Sie sich vor den verheerenden Bomben-LKWs in Acht. Wenn Sie ein vermeidlich eigenes Fahrzeug sehen, dass auf Ihre Basis oder Truppen zufährt, hilft nur die erzwungene Attacke („Strg"+Linke Maustaste).
5. Passiver Schutz vor Bomben-LKWs: Lassen Sie nie große Gruppen Fahrzeuge auf einer Stelle stehen.
6. Raketenbuggys haben eine enorme Reichweite. Da Ihre Truppen sich nicht verteidigen, wenn der Gegner nicht in Schussdistanz ist, müssen Sie besonders auf diese kleinen Quälgeister aufpassen. Haben die Buggys erst mal Erfahrung, sind sie eine absolut tödliche Waffe.
7. Getarnte Sprengfallen richten enormen Schaden an und können einen Panzerangriff im Keim ersticken – achten Sie also stets darauf, wenigstens eine „Enttarnungs-Einheit" pro Kampfverband einzusetzen.
8. Da die GBA nicht von Energie abhängig ist, stellt der SCUD-Sturm eine enorme Gefahr dar. Einmal gebaut, muss er zerstört werden, um die Gefahr zu bannen. Beugen Sie dieser enormen Bedrohung durch Aufklärung vor.
9. Toxintraktoren können alle Infanteristen in einem Gebäude auf einmal eliminieren. Besetzen Sie Gebäude nie ausschließlich mit Gewehrinfanterie – nur Raketenschützen können den Traktor frühzeitig angreifen.
10. Durch aufgesammelte Schrottteile werden die schwächlichen Panzer der GBA zu einer ernst zu nehmenden Bedrohung.

Schwachpunkte

1. Mit Ausnahme des Vierlingsgeschützes sind alle GBA-Fahrzeuge Luftangriffen schutzlos ausgeliefert.
2. Arbeiter halten gar nichts aus – greifen Sie so früh wie möglich die Versorgungsdepots an.
3. Stinger-Stellungen müssen nicht zerstört werden. Wenn die Soldaten in der Stellung aufs Korn genommen werden, ist die Stellung lahm gelegt. Vorsicht: Die Schützen regenerieren sich.
4. Da die GBA davon lebt, sich weitläufig auszubreiten, kann sie sich nicht überall gut verteidigen. Zerstören Sie unbewachte Tunneleingänge.
5. Terroristen sind ein bodenständiges Völkchen: Die GBA verfügt als einzige Armee nicht über Lufteinheiten.

USA

Bedrohung

1. Die schlagkräftige Luftwaffe der Amis ist eine immense Bedrohung. Achten Sie darauf, Ihre Basis ausreichend zu schützen. Jede noch so kleine Lücke im Abwehrsystem führt dazu, dass es in Ihrem Lager vor Comanches nur so wimmelt.
2. Die Amerikaner sehen alles! Mit dem Spionagesatelliten können die Yankees die gesamte Karte aufdecken. Bauen Sie also nicht darauf, unbemerkt an die US-Basis heranzukommen – es sei denn, Ihre Einheiten sind getarnt.
3. Die Gebäude der USA regenerieren sich selbstständig. Es bringt Ihnen also nichts, mehrere, zeitlich auseinander liegende Angriffswellen auf Bauwerke zu starten. Versuchen Sie vielmehr, die Gebäude mit einer einzigen Attacke zu vernichten.
4. Durch die drei anwählbaren Strategien können sich die Amerikaner auf das Spielgeschehen einstellen.
5. Durch die Kampfdrohnen erfahren die US-Einheiten zusätzliche Kampfkraft. Angeschlagene Truppenverbände werden durch die Drohnen wieder vollständig repariert.
6. Aufklärungsdrohnen über US-Fahrzeugen decken alle getarnten Einheiten auf.
7. Mit einer Ladezeit von gerade einmal vier Minuten ist die Partikelkanone die schnellste Superwaffe von allen.
8. Der Strahl der Partikelkanone vernichtet alle Fahrzeuge, die nicht schnell genug das Weite suchen.
9. Der Paladin-Panzer wehrt Raketen mit seinem Laser ab. Der ohnehin schon schwere Panzer kann per Upgrade im Strategiezentrum noch stärker gepanzert werden.
10. Der Humvee ist schnell und transportiert bis zu fünf Infanteristen. Diese können während der Fahrt aus dem Gefährt schießen. Obendrein kann der Humvee noch mit der starken TOW-Rakete bestückt werden.

Schwachpunkte

1. Die Partikelkanone ist die schwächste Superwaffe von allen.
2. Die Bewegungsfreiheit der US-Luftwaffe wird durch Raketen-Infanterie in Gebäuden stark eingeschränkt.
3. Ohne Strom läuft bei den US-Boys nichts. Die Fusionskraftwerke sind somit die Achillesferse der amerikanischen Basis.
4. Besonders früh im Spiel ist die USA sehr anfällig gegen Blitzangriffe.
5. Zu Beginn einer Partie sind die Chinooks ein gefundenes Fressen für Vierlingsgeschütze oder Gattling-Panzer.

Sehen und gesehen werden

In der folgenden Tabelle sehen Sie, welche Einheiten der drei Parteien getarnt sind. Außerdem finden Sie alle Einheiten und Einrichtungen, die die Tarnung des Gegners aufheben.

Getarnt	Enttarnend
China	
Schwarze Lotus	Schwarze Lotus
	Gattling-Turm
	Truppentransporter
	Overlord mit Lautsprecherturm
	Overlord mit Gattling-Kanone
GBA	
Jarmen Kell	Radarwagen
Rebellen (Upgrade)	Stinger-Stellung
Bomben-LKW	Tunneleingang
Sprengfalle	Radar-Aufklärung
USA	
Colonel Burton	Spionagesatellit
Kundschafter	Kundschafter
Spähdrohne	Spähdrohne
Tarnkappenbomber	Patriot
	Aufklärungsdrohne

China

Die Wahl der Karte

Verkehrsstau

Karten mit großen Stadtanteilen sind für China immer ein Problem, da die langsamen Panzerverbände sich dort oft ineinander verkeilen und nur extrem langsam vorankommen. Lassen Sie sich daher nach Möglichkeit nicht innerhalb der Stadt in erbitterte Kämpfe verwickeln.

Wüstenklima

China dominiert oft auf den flachen bis leicht hügeligen Wüstenmaps, denn dort wird der Geschwindigkeitsnachteil der Einheiten am ehesten kompensiert.

Ressourcen-Management

Schwarzes Gold

1. Stellen Sie prinzipiell fest, ob es auf den Maps Öl gibt oder nicht. Mithilfe von Ölfeldern bekommen Sie Ihre Wirtschaft viel schneller in Schwung. Als Chinese haben Sie die Chance, durch die schnelle „Doppelpackproduktion" der Infanteristen gleich mehrere Ölfelder zu übernehmen.

2. Versuchen Sie, wenigstens einen Ölturm zu verteidigen. Dafür eignen sich Gattling-Panzer, -Türme oder Bunker mit Panzerjägern recht gut. Riegeln Sie die Felder mit Minen ab, sofern möglich.

Nachschublager

1. Das Problem der Chinesen ist die mangelnde Mobilität. Sie müssen Ihre Lkw-Depots recht nahe ans Nachschublager platzieren. Investieren Sie ruhigen Gewissens in zwei bis drei Lkws pro Nachschublager.

2. Mehr als drei Lkws pro Lager machen keinen Sinn, da es zu Staus kommt.

3. Studieren Sie gleich zu Beginn die nähere Umgebung Ihrer Basis. Sind dort zwei Nachschublager in nicht allzu großer Entfernung von der Basis vorhanden, sichern Sie sich auch gleich beide.

4. Nachschublager müssen auf jeden Fall geschützt werden. Nutzen Sie dazu Bunker und schnelle mobile Einheiten. Platzieren Sie wenigstens einen oder zwei Gattling-Türme, um auch getarnte Einheiten aufzudecken. Sind Gebäude in der Nähe, besetzen Sie diese am besten mit Panzerjägern, die Jungs wehren Fahrzeuge und Flieger sehr gut ab.

Hacker-Camp

1. Denken Sie daran, dass Nachschublager irgendwann ausgeschöpft sind. Jetzt kommen die Hacker ins Spiel. Auf Maps ohne Öl sind Sie auf Gedeih und Verderb auf die fleißigen Internetträuber angewiesen. Klarer Fall, dass sie entsprechend geschützt werden sollten. Hacker müssen ihre Tätigkeit im Freien ausüben, sind also besonders anfällig für Giftangriffe der GBA beziehungsweise schnelle Comanche-Attacken der USA. Errichten Sie rund um Ihre Hacker-Camps auf jeden Fall Gattling-Türme oder -Panzer in einiger Entfernung, um Bedrohungen rechtzeitig aus dem Verkehr zu ziehen.

2. Die zweite Möglichkeit besteht darin, die Hacker möglichst großräumig zu verteilen. Sie können dazu auch ruhig eine Extra-Kaserne abseits Ihrer Basis errichten, um dort die Hacker auszubilden.

Die wichtigsten Einheiten

Overlord

1. Die meisten Gefechte gewinnt China mithilfe dieses Superpanzers. Die größte Effektivität erreichen Sie, wenn Sie mit gemischten Overlord-Verbänden arbeiten.

2. Grundsätzlich gehört mindestens ein Exemplar mit Lautsprecher-Upgrade in den Verband. Der Großteil wird jedoch mit Gattling- oder Bunker-Upgrade ausgestattet. Setzen Sie vor allem Panzerjäger in die Bunkeraufsätze. Damit sind die Overlords effektiv gegen Luftangriffe geschützt.

3. Vermeiden Sie auf jeden Fall, mit Ihren Overlords durch enge Ortschaften zu ziehen. Die ohnehin schon niedrige Geschwindigkeit führt in den Straßen zu Staus und Chaos im Verband. Umgehen Sie unbedingt solche Engstellen.

4. Wenn Sie einen Angriff vorbereiten und die Basis des Gegners kennen, ziehen Sie nach Möglichkeit die Overlords nicht einzeln aus dem Lager, sondern schicken Sie wenigstens drei bis vier davon im Verband zu Ihrem gewünschten Sammelpunkt.

5. Um die langen Anfahrtswege der Overlords zu vermeiden, können Sie natürlich auch versuchen, eine Exe (vorgeschobener Stützpunkt) in Nähe der Gegnerbasis zu etablieren.

Gattling-Turm oder -Panzer

1. Besonders zu Beginn eines Matches ist die schnell feuernde Kanone sehr wichtig. Sie wird mit GBA-Buggys ebenso fertig wie mit den schnellen USA-Comanches. Platzieren Sie den Turm zum Schutz von Ölfeldern.

2. Der Gattling-Panzer ist in der Basis besser aufgehoben, da er wendig und schnell ist. Damit kann er geschwind zu den brenzligen Stellen eilen. Anrückende Infanterie löschen Sie mit dem Gattling-Panzer problemlos aus.

3. Im Angriff auf gegnerische Basen müssen Sie abwägen, ob Sie gegen USA oder GBA losziehen. Gegen die leicht gepanzerten Fahrzeuge der GBA haben Sie damit noch eine reelle Chance, nicht aber gegen Crusader- oder Paladin-Panzer der USA, geschweige denn deren Luftwaffe.

4. Wenn Sie mit Gattlings arbeiten, ist das entsprechende Upgrade in der Waffenfabrik auf jeden Fall Pflicht.

Faust Maos

1. In den schnelleren 1vs1-Partien sind die kleinen Kampfpanzer oft der Schlüssel zum Sieg. Errichten Sie damit schnell Horde-Verbände (mindestens fünf Exemplare). Wenn Sie die Karte schnell genug aufgeklärt haben und der Gegner noch keine große Basisverteidigung hat, starten Sie damit die Offensive.

2. Bei größeren und längeren Partien bilden die Kampfpanzer eher das Rückgrat der eigenen Basisverteidigung gegen anrückende Bodeneinheiten. In Kombination mit einem Lautsprecher-Overlord und verstärkenden Boni aus dem Propagandazentrum werden die Panzer recht ordentlich aufgewertet.

MiGs

1. China besitzt zwar nur eine Lufteinheit, diese kann aber sehr effektiv sein. Wenn Sie zum Beispiel eine 1vs1-Partie gegen die GBA spielen, sorgen Sie damit für ordentlichen Ärger. Lassen Sie eine Viererstaffel zum Beispiel über Ihrer Basis oder Nachschublager/Ölfelder kreisen, um sie effektiv vor schnellen GBA-Attacken zu schützen.

2. Haben Sie GBA-Nachschublager ohne ausreichenden Stingerschutz entdeckt, schlagen Sie schnell mit den MiGs zu.

3. Spielen Sie eine Partie, in denen der/die Gegner ausreichend gegen Luftangriffe geschützt ist, setzen Sie MiGs ausschließlich zur Verteidigung ein. Dies gilt umso mehr, wenn Sie ausschließlich gegen die luftwaffenstarken USA spielen.

4. Schaffen Sie es, dem Gegner seine Luftabwehr lahmzulegen (Energieversorgung kappen, EMP-Angriff) macht sich ein schneller Luftschlag mit zwei Viererstaffeln ordentlich bezahlt.

Basis-Bau

„Hm, schön hier"

1. Diesen Satz ruft Ihnen die Bauraupe immer wieder entgegen – ob der Bauplatz jedoch wirklich geeignet ist, hängt von einigen Fak-



TEAMWORK Effektives Teamplay zeigt sich, wie hier, durch kombinierte Angriffe. Vereinbart wurde ein Treffpunkt per Kartennotiz. Keine Chance für den Gegner.



SCHNELLFEUER Achten Sie auf die große Reichweite des Gattling-Turms am linken Bildrand. Allein mit dieser Waffe wurde der USA-Gegner früh herb geschwächt.

toren ab. Gebäude, die Sie um keinen Preis verlieren wollen, sollten Sie immer nach hinten, sprich zur Kartenecke hin platzieren. Die Atomrakete und das Propagandazentrum gehören auf jeden Fall dazu. Sichern Sie diese Gebäude auf jeden Fall mit Gattling-Einheiten oder Panzerjägern ab.
2. Rechnen Sie immer mit schnellen Angriffen von GBA-Buggys oder USA-Comanches. Bauen Sie daher zu Anfang Ihre Basis nicht zu großflächig. Sie müssen die Verteidigung mit möglichst wenig Einheiten oder Minenfeldern erreichen, sonst werden Sie zu schnell auseinander genommen.

Baureihenfolge

Machen Sie Ihre Baureihenfolge unbedingt von gewählter Karte und Gegnerpartei abhängig. Wir geben Ihnen dazu ein Beispiel für den Start an die Hand.

Situation: Zwei Nachschublager und ein Ölturm in relativer Nähe (Alpine Assault).
Ziel ist, schnell zwei Nachschublager zu etablieren und einen Ölturm einzunehmen.
1. Die erste Bauraupe errichtet ein Kaserne.
2. Gleichzeitig zweite Raupe produzieren.
3. Zweite Raupe errichtet ein Kraftwerk.
4. In der Kaserne: Zuerst Rotgardisten und dann „Gebäude besetzen" entwickeln.
5. Erste Raupe fährt zum Platz des entfernteren Nachschublagers.
6. Zweite Raupe errichtet Nachschublager in Basisnähe.
7. Sind die Gardisten fertig, sofort zum Ölturm schicken. In der Regel ist das Upgrade fertig, wenn sie dort ankommen.
8. Die erste Raupe errichtet das zweite Nachschublager.
9. Die zweite Raupe errichtet die Waffenfabrik.

Wenn Sie es richtig anstellen, stehen Ihre Bulldozer kaum untätig herum und Sie haben schnell genügend Geld, um Ihre Verteidigung auszubauen.

Superwaffen

Die Atomrakete

1. Chinas Atomschlag ist die mächtigste Superwaffe im Spiel, dafür hat sie auch den längsten Countdown. Das Hauptproblem ist die lange Vorlaufzeit, bis alle nötigen Gebäude gebaut sind, um die Atomrakete zu entwickeln. Auf Karten mit vielen Rohstoffen ist das noch am schnellsten möglich, allerdings müssen Sie dann zu Beginn Ihre Verteidigung minimieren.
2. In schnellen 1vs1-Spielen setzen Sie besser nicht auf eine schnelle Atomstrategie. Weitaus sicherer ist die Variante in einem Teamplay, zum Beispiel 2vs2. Die Vorlaufzeit ist dort oft länger und Sie haben genügend Zeit, nach dem schnellen Atomwaffenbau eine ordentliche Verteidigung auf die Beine zu stellen.
3. Wenn Sie die Atomwaffe gebaut haben, vergessen Sie nicht, auch in die dortigen Upgrades für die Panzerfahrzeuge zu investieren. Damit machen Sie Ihre Tanks wesentlich effektiver (schneller und stärker).

Generalspunkte

Punkteverteilung

1. Stern: Rotgardisten-Ausbildung (Rush) oder Nukleargeschütz
2. Stern: Aufheben (Artilleriestrategie) oder Nukleargeschütz
3. Stern: Artilleriebeschuss oder Streuminen
4. Stern: Artilleriebeschuss
5. Stern: EMP-Angriff

Generalsmäßig

1. Verteilen Sie Ihre Generalspunkte immer passend zu Ihrer Strategie – wenn Sie auf kleinen Karten schnelle Spiele machen wollen, investieren Sie auf jeden Fall in die Elite-Upgrades für Rotgardisten und Artillerie.
2. Für China äußerst vorteilhaft sind die Artillerieschlag-Upgrades. Neben der ordentlichen Wirkung ist die zusätzliche Aufklärung rund um das Zielgebiet nicht zu verachten.
3. Egal, wie Sie Ihre Punkte ausgeben, halten Sie sich auf jeden Fall die Möglichkeit offen, den EMP-Angriff zu ergattern. In Kombination mit einem Atomschlag bedeutet der EMP-Angriff oft das Ende für den Gegner.

Angriffs-Strategien

Die schnelle, rote Flut

1. Kleine Maps und schnelle 1vs1-Partien sind ideal, um mit Chinas Horde-Einheiten zu rushen. Rotgardisten und „Faust Maos"-Panzer bilden hier das Rückgrat des Angriffs.
2. Frühe Angriffe mit Flammen- und Gattling-Panzern, unterstützt von Rotgardisten, sorgen für die nötige Verwirrung beim Gegner, der sich oft noch in der Aufbauphase befindet.
3. Ziehen Sie dann einen Panzerverband nach, um damit die Gebäude zu plätten.

Vorstoß ins Feindgebiet

1. Sicher kennen Sie die Map Tournament-Island. Viele Spieler beschränken sich zunächst auf ihr Kartenviertel. Warum auch expandieren, es sind ja zwei Ölfelder in Startpunktnähe. Nutzen Sie diese Sicherheit aus, indem Sie, so schnell es geht, an den Engpässen Gattling-Türme errichten. Oft können Sie die Verteidigung aufbauen, ohne dass der Gegner davon Wind bekommt.
2. Errichten Sie danach Kaserne und Waffenfabrik in unmittelbarer Nähe der Engpässe, dann haben die langsamen China-Tanks einen viel kürzeren Weg zum Gegner.
3. Die Hauptbasis wird bei dieser Strategie vorwiegend mit Gattling-Türmen und Bunkern gesichert, um Überfälle von Luft- oder Tarneinheiten zu verhindern.
4. Die Hauptstreitmacht wird dabei allerdings abseits der Hauptbasis errichtet. Konzentrieren Sie sich dabei auf Overlord-Trupps und mischen Sie Artillerie oder Nukleargeschütze dazu.

Atomarer Präventivschlag

1. Wenn Sie keine Rush-Partie spielen, versuchen Sie es doch einmal mit dem schnellen Atomschlag. Auf Karten wie zum Beispiel Homeland Alliance gibt es jede Menge Rohstoffe. Die Strategie lautet dann: Schnell Öltürme und mindestens zwei Nachschublager einnehmen, Waffenfabrik noch vor der Kaserne bauen, schnell mit dem Propagandazentrum nachsetzen und bei 5.000 Credits sofort die Atomrakete entwickeln.
2. Der Schwachpunkt dieser Strategie liegt klar auf der Hand – Sie haben die ersten Minuten so gut wie keine Verteidigung. Wenn alles gut läuft, steht Ihr Atomsilo in nur fünf Minuten.

Schwarze Lotus

GBA- und USA-Spieler bekommen beim Namen Schwarze Lotus meist Blutgerinnsel unterm Auge. Entwickeln Sie schnell das Propagandazentrum und geben Sie – so schnell es geht – die 1.500 Credits für die Spezialeinheit aus. Jetzt kann die Aufklärung losgehen. Die Schwarze Lotus muss sich vor Stinger-Sites, Radarwagen, Patriots und Aufklärungsdrohnen hüten. Machen Sie um diese Einheiten/Gebäude einen großen Bogen. Ansonsten heißt die Devise: „Gebäude stehlen und schnell verkaufen". Alternativ können Sie auch, sofern der Kassenstand stimmt, mit den übernommenen Gebäuden die Einheiten des Gegners produzieren und für Ärger sorgen.
Eine „nette" Variante des Gebäudeklaus ist die Übernahme der gegnerischen Ölfelder. Sind sie in Ihrer Hand, muss der Gegner sie entweder erst zurückerobern oder zerstören.

Taktiken

Engpassverminung

Nutzen Sie strategisch günstige Punkte, wie enge Straßen, Brücken etc., um dort Bunker zu errichten. Aktivieren Sie die Minenfunktion und verkaufen Sie das Gebäude wieder, wenn Sie es nicht besetzen wollen beziehungsweise nicht unbedingt an dieser Stelle brauchen. So schaffen Sie ein zusätzliches Überraschungsmoment gegenüber dem Gegner.

Ressourcenverminung

Wenn Sie in den Minenteppich investieren, ärgern Sie damit Ihren Gegner: Werfen Sie die Minen direkt über Kasernen, Waffenfabriken oder Nachschublagern ab. Besonders die GBA ist mit ihren leichten Fahrzeugen sehr anfällig gegen Minen. Spielen Sie gegen die USA, machen Minen meistens nicht so viel Sinn, da erfahrene USA-Spieler ihre Luftstreitmacht voll ausschöpfen.

Bunkerpräsenz

Wann immer Sie einige Credits erübrigen können, investieren Sie in Bunker. Da die gegnerischen Parteien nicht in die Gebäude reinschauen können, müssen sie vorsichtig sein. Chinas Panzerjäger mischen im Nu einen ganzen Panzerverband auf, wenn sie geschützt im Bunker sitzen.



ÜBERRASCHUNG Der schnelle Vorstoß ins Feindesland kam für den Gegner ohne Vorwarnung.



BÖSER FEHLER Wenn eine Basis so leichtsinnig offen gelassen wird, haben Sie leichtes Spiel.



STADTLEBEN Nachschublager in engen Stadtgebieten sichern Sie mit einer Kaserne und Gattlings.

GBA

Die Wahl der Karte

Je kleiner, desto feiner

Die GBA profitiert von kleinen Karten. Mit den flotten Kampf-Jeeps lässt sich die Umgebung schnell erforschen. Dank des GBA-Tunnelsystems werden kompakte Maps rasch unter Kontrolle gebracht.

Die GBA liebt zivile Gebäude

Auf dem freien Schlachtfeld fehlt es den GBA-Einheiten an Deckung. In dicht besiedelten Maps finden die quirligen Terroristen Unterschlupf und können Luftangriffe mit RPG-Einheiten abwehren. Außerdem werden die Tunneleingänge vom Gegner nur schwer entdeckt.

Ressourcen-Management

Schwarzes Gold

Mit dem Spielstart sausen die emsigen Arbeiter sofort Richtung Ölbohrturm und errichten einen Tunneleingang. Dank der beiden RPG-Einheiten die es zu jedem Tunnelbau gratis dazu gibt, kann die wichtige Geldquelle sofort gesichert werden. Jagen Sie nun mit einer Rebelleneinheit durch die unterirdischen Gänge und nehmen Sie den Bohrturm ein. Es lohnt sich immer, gepanzerte Einheiten im Tunnelsystem zu positionieren, die bei einem Angriff auf die Ölreserve sofort aus dem Versteck hervorpreschen und den Aggressor vertreiben. Achten Sie unbedingt auf die lokalen Gegebenheiten. Oftmals befinden sich in der Nähe der Bohrstelle schützende Türme, Häuser oder Zelte, die Ihren RPG-Einheiten optimale Deckung bieten. Versuchen Sie nicht, auf Biegen und Brechen sämtliche Ölvorkommen in Ihren Besitz zu bringen.

Die Versorgungslager

Stellen Sie fünf Arbeiter ab, die Vorräte abzutragen. Da die gestressten Arbeiter gegnerischen Angriffen schutzlos ausgeliefert sind, achten Sie darauf, die Laufwege Ihrer „working class" abzusichern. Es lohnt sich, Ausschau nach anderen Versorgungslagern zu halten und dort ein weiteres Geheimlager zu errichten. Dies erspart Ihren Packeseln weite Wege und beschleunigt das Wachstum Ihres Kontobestands erheblich. Besonders interessant sind natürlich die Versorgungslager der Feinde. Arbeiter, die direkt im Geheimlager ausgebildet werden, suchen selbständig das nächste bekannte Vorratslager auf.

Illegale Geschäfte

Dreh- und Angelpunkt dieser zwielichtigen GBA-Unternehmen sind die Schwarzmärkte. Diese Umschlagplätze stehen Ihnen nur dann zur Verfügung, wenn Sie bereits einen Palast errichtet haben. Jeder Schwarzmarkt bringt kontinuierlich Bares, weshalb es sich buchstäblich auszahlt, möglichst viele zu errichten. Neben dem finanziellen Vorteil verhelfen Ihnen die platzsparenden Schwarzmärkte zu durchschlagenderen Waffen, Instandsetzung von Fahrzeugen sowie zur aufklärenden Radarabtastung.

GBA-Schrotthandel

Sammeln Sie die Überbleibsel gegnerischer Vehikel ein, um Bares gutgeschrieben zu bekommen. Die Höhe des Betrags steigt, wenn Sie die Generalsfähigkeit „Kopfgeld" erworben haben. Kampf-Jeep, Vierlingsgeschütz und Marodeurpanzer nutzen herumliegende Wrackteile, um ihre Waffen aufzurüsten. In diesem Fall gibt es allerdings kein Geld.

Die wichtigsten Einheiten

Das Vierlingsgeschütz

Dieses alte Modell einer sowjetischen FLAK ist die einzige mobile Einheit, die Luftangriffen entgegenwirken kann. Die vier kräftigen Kanonen lassen sich durch herumliegende Wrackteile zu Megawummen aufrüsten. Vergessen Sie niemals, jede Panzerarmada von mehreren Vierlingsgeschützen begleiten zu lassen. Machen Sie sich das Tunnelsystem zunutze und greifen Sie dort ein, wo sie am dringendsten benötigt werden.

Die Raketenbuggys

Die wendigen Flitzer verfügen über eine enorme Reichweite. Patriot-Batterien und Gattling-Geschütze können aufs Korn genommen werden, ohne von ihnen beschossen zu werden. Aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit eignen sie sich hervorragend für Hit&Run-Attacken. Rüsten Sie die Buggys auf dem Schwarzmarkt mit panzerbrechenden Raketen aus, um noch effektiver zu werden. Bei Sturmläufen sollten die Buggys aus dem Hintergrund agieren, während Nahkampftruppen das Grobe erledigen. Setzen Sie die Raketenbuggys zur Basisverteidigung ein, indem Sie die Einheit hinter Ihren Stinger-Stellungen platzieren. So geraten die labilen Einheiten nicht in die Schusslinie.

Der Marodeurpanzer

Wenn Sie mit diesem Panzer in die Schlacht ziehen wollen, müssen Sie die Generalsfähigkeit „Marodeurpanzer" erworben haben. Das anfangs etwas schwächlich wirkende Gefährt kann durch Wrackteile zu einem Kampfmonster mit zwei mächtigen Kanonen aufgerüstet werden. Sammeln Sie die Trümmerteile gezielt ein, das heißt, ziehen Sie nur solche Panzer zu den Überbleibseln, die noch nicht zweimal upgegraded wurden. Voll ausgerüstete Marodeurpanzer können es sogar mit den tödlichen US-Paladinen aufnehmen. Gegen Luftangriffe sind sie hingegen völlig wehrlos.

Der Bomben-LKW

Die Bomben-LKWs sind schnell und verfügen über eine immense Sprengkraft. Achten Sie darauf, dass Sie mindestens ein gegnerisches Vehikel irgendwo auf der Karte sehen können. Der Sandalen-Truppe bereitet es einen Heidenspaß, den LKW als gegnerische Einheit zu tarnen, um dann unbemerkt durch die feindlichen Reihen zu gondeln. Mehrere Bomben-LKWs eignen sich hervorragend, um die anfälligen Kraftwerke der Feinde zu sprengen und somit die Verteidigungsanlagen auszuschalten. Selbst große Panzerarmeen können von einem einzigen Bomben-LKW in die Luft gejagt werden.

Basis-Bau

So errichten Sie ein GBA-Lager

Bei **C&C Generals** sind flinke Klick-Zeigefinger gefragt. Wer lange überlegt, wird von den frühen Angriffswellen des Gegners empfindlich gestört und das Spiel ist bald entschieden. Legen Sie sich vor dem Spielstart eine Strategie zurecht, die Sie unmittelbar nach dem Start zügig umsetzen. Hier eine kleine Hilfestellung :

1. Klicken Sie sofort nach Spielstart das Kommandozentrum an und bilden Sie eine Hand voll Arbeiter aus. Währenddessen flitzen Sie mit Ihrem „Anfangsarbeiter" zum Vorratslager und errichten ein Geheimlager. Stellen Sie dort ebenfalls vier bis fünf Schlepper her, die sich selbstständig an den Abbau der Rohstoffe machen.
2. Sobald die Tagelöhner aus Ihrem Kommandozentrum purzeln, lassen Sie eine Kaserne sowie einen Waffenhändler errichten. Bauen Sie diese Gebäude möglichst nahe beieinander. Um nicht länger im Dunkeln tappen zu müssen, sollten Sie sofort einen Radarwagen produzieren und ihn am Rande Ihres Lagers abstellen.
3. Ihre Arbeiter sind den frühen Attacken der Comanches hilflos ausgeliefert. Positionieren Sie deshalb ein bis zwei Vierlingsgeschütze und eine Stingerstellung in der Nähe des Geheimlagers.
4. Bauen Sie möglichst schnell einen Tunneleingang vor Ihrer Kaserne/Waffenhändler. Die



VORGEZOGENE AUSSENPOSTEN bringen zusätzliches Geld. Sichern Sie das neue Lager mit RPG-Einheiten ab und schließen Sie es an das Tunnelsystem an.

ÜBERRASCHUNGSPARTY Ein getarnter Rebellenhinterhalt kann das Spiel entscheiden. Hier vernichten Rebellen die Partikelkanone der USA.

restlichen Arbeiter vor der Kommandozentrale können Sie nun auf der Map verteilen. Suchen Sie sich strategisch wichtige Punkte aus und errichten Sie weitere Tunneleingänge.
5. Stellen Sie einige Panzer her, um gegen einen plötzlichen Angriff gewappnet zu sein.
6. Im Gegensatz zu den USA und China ist die GBA nicht unbedingt auf ein befestigtes Hauptquartier angewiesen. Mithilfe der Tunnelsysteme kann die Terror-Brut Vorposten (Exen) wie Pilze aus dem Boden schießen lassen, was sie für die Gegner sehr schwer greifbar macht. Um auf Nummer Sicher zu gehen, empfiehlt es sich dennoch, rings um das Lager einige Stinger-Stellungen aufzustellen.
7. Geben Sie möglichst wenig Geld für Upgrades aus. Sparen Sie sich die Kohle lieber, um frühzeitig einen Palast zu bauen. Dieser ermöglicht Ihnen den Einstieg in den Schwarzmarkthandel und somit die finanzielle Unabhängigkeit. Die Upgrades, die Ihnen der Palast und die Schwarzmärkte bieten, sind recht kostspielig. Besonders empfehlenswert ist die Tarnung der Rebellen sowie die panzerbrechenden Raketen für Ihre Raketenbuggys beziehungsweise Skorpion-Panzer.
8. Jetzt kommt das Lieblingsspielzeug der GBA zum Zuge: der SCUD-Sturm.

Zusätzliche Tipps zum Basisbau:

1. Sorgen Sie dafür, dass Sie genügend enttarnende Einheiten in Ihrer Basis haben. Dazu gehören Tunneleingänge, Radarwagen und Stinger-Stellungen.
2. Falls Sie über das nötige Kleingeld verfügen, lohnt es sich, einen zweiten Waffenhändler zu bauen. So wird die Front üppig mit Nachschub versorgt und der Feind kann überrannt werden. Besonders pfiffig sind ausgelagerte Waffenlager in der Nähe der feindlichen Basis. Ihre Gegner freuen sich sicher über den plötzlichen Besuch ...

Die Superwaffe

Der SCUD-Sturm

Diese Massenvernichtungswaffe ist die zweitstärkste Superwaffe des Spiels. Mit einer Bauzeit von fünf Minuten liegt sie genau zwischen der Partikelkanone der USA (Bauzeit: vier Minuten) und der Atombombe der Chinesen (Bauzeit: 6 Minuten). Errichten Sie den SCUD-Sturm an einem möglichst unauffälligen Ort oder im Schutz des Lagers. Besonders die chinesischen Hacker zeigen sich von der Wirkung der Waffe begeistert und verlassen das Spielfeld zuhauf. Kleinere Gebäude wie Atomreaktoren und Bunker stehen genauso auf dem Speiseplan des SCUD-Sturm wie die bedrohlichen Flugfelder. Gegen große Bauwerke wie Kommandozentrale und Waffenfabriken ist ein SCUD-Sturm allerdings weniger effektiv.

Die Generalspunkte

1-Sterne-General

Hier fällt die Wahl leicht. Kaufen Sie die Marodeurpanzer-Fähigkeit, um Ihre Truppen mit diesen, besser gepanzerten Kampffahrzeugen zu verstärken.
Sollten Sie wider Erwarten mit den aufrüstbaren Vehikeln nicht zufrieden sein, können Sie sich den Stern aufheben oder gleich den SCUD-Werfer kaufen.

3-Sterne-General

Endlich gewinnt die GBA eine der wichtigsten Fähigkeiten hinzu: den Rebellenhinterhalt. Je nachdem, wie viele Sterne Sie für diese fiese Eignung ausgeben, können Sie vier bis 16 Rebellen irgendwo auf der Karte erscheinen lassen. Gepaart mit den Upgrades „Tarnung" und „Gebäude einnehmen" können die Jungs eine lustige Überraschungsparty im gegnerischen Lager starten. Die einen vernichten wichtige Gebäude (zum Beispiel Kraftwerke), während die anderen Bauwerke (zum Beispiel Flugfeld und Superwaffen) einnehmen.
Eine andere Möglichkeit, die Generalspunkte zu verbraten, ist die Instandsetzung. Mit dieser Fähigkeit können Sie Ihre Truppenverbände aus der Entfernung heilen und die Front aufrechterhalten.
Der Entführer ist ein ausgebuffter Satansbraten, den Sie im Laufe des Spiels unbedingt erwerben sollten. Mehr dazu im Abschnitt „Taktiken".

5-Sterne-General

Die Anthraxbombe bringt die Stimmung im feindlichen Lager zum Kochen. Diese biologische Waffe entfernt Fußtruppen so gründlich wie Meister Propper die Kalkrückstände.

Angriffs-Strategien

Die Tunnelsysteme

Verteilen Sie möglichst viele Tunneleingänge über die gesamte Karte. Dies hat den Vorteil, dass Sie blitzschnell vorstoßen können und Ihre Truppen flott an die Orte bringen, wo sie am dringendsten benötigt werden. Zum anderen entlarven Sie getarnte, feindliche Einheiten, die in der Nähe Ihres Tunnelsystems vorbeispazieren. Um ein möglichst komplexes Tunnelsystem anzulegen, müssen Sie einige Arbeiter von Anfang an ausschwärmen lassen. Das Tunnelsystem später zu erweitern, erweist sich wegen der stetig wachsenden Gegnerpräsenz als äußerst schwierig. Vergessen Sie nicht, dass im Tunnelsystem Platz für satte zehn Fahrzeuge vorhanden ist.

Angriffsverbände

Ein durchschlagender GBA-Angriffsverband besteht zum größten Teil aus Skorpion- und Marodeurpanzern. Lassen Sie die Phalanx von einigen Vierlingsgeschützen begleiten, um vor etwaigen Luftattacken gewappnet zu sein. Versuchen Sie, unterwegs möglichst viele Trümmerteile einzusammeln, um Ihre Kampfjeeps, Marodeurpanzer und Vierlingsgeschütze weiter aufzurüsten. Achten Sie darauf, einige Raketenbuggys mitzuführen.

Jarmen Kell

Dieser getarnte Schurke erweist sich als äußerst zielgenau. Schleichen Sie zu einem feindlichen Truppenverband. Mit einem einzigen Schuss entfernt Jarmen Kell den Fahrer aus seinem Vehikel, worauf er es in seinen Besitz bringen und gegen die Feinde einsetzen kann. Außerdem ist Kell hervorragend geeignet, um die feindliche Basis zu infiltrieren. Schlüpfen Sie durch eine Sicherheitslücke des feindlichen Lagers und positionieren Sie den Scharfschützen in der Nähe von Fußsoldaten. Jarmen nimmt einen nach dem anderen aufs Korn, ohne dass Ihr Gegner weiß, wie ihm geschieht.

MUSTERLAGER Hier sehen Sie sämtliche Komponenten, die eine GBA-Basis benötigt, in chronologischen Reihenfolge. Dank der Tunnelsysteme können Sie mehrere Basen gleichzeitig bewachen.

Taktiken

Der kombinierte Rebellenhinterhalt

Für diese wirkungsvolle Taktik benötigen Sie die Generalsfähigkeit des Rebellenhinterhalts und des Entführers. Des Weiteren brauchen Sie Jarmen Kell und das Gebäude-Upgrade Rebellentarnung (gibt's im Palast). Marschieren Sie mit Jarmen Kell und einem Entführer vor die feindliche Basis. Jarmen schießt die Fahrer ab und der Entführer nimmt gegnerische Vehikel ein. Sobald Ihr Gegenspieler den Braten gerochen hat, wird er mit einigen Truppen versuchen, den beiden entgegenzutreten. Auf diesen Moment haben Sie nur gewartet! Positionieren Sie den Rebellenhinterhalt neben dem Kommandozentrum (oder anderen wichtigen Gebäuden wie zum Beispiel Flugfeld oder Superwaffe) und nehmen Sie es mit allen zur Verfügung stehenden Soldaten ein. Ehe Ihr Gegner reagieren kann, haben Sie das Bauwerk in Ihren Besitz gebracht und können es verkaufen beziehungsweise für Ihre Zwecke verwenden.

Tunnelverkauf

Wenn Sie einen Tunnel bauen und danach sofort wieder verkaufen, erhalten Sie die zwei RPG-Einheiten für schlappe 400 Dollar (200 Dollar gespart). Außerdem geht es schneller, einen Tunneleingang zu errichten, als beim Waffenhändler zwei RPG-Einheiten auszubilden.

Bomben-LKWs und Selbstmordattentäter

1. Tarnen Sie Ihre Bomben-LKWs als gegnerische Einheit und brettern Sie unbemerkt mitten in die gegnerischen Truppen. Attackieren Sie die Stromversorgung des Feindes mit mehreren getarnten LKWs gleichzeitig, um dessen Verteidigungsanlagen abzuschalten.
2. Steigen Sie mit einem Terroristen in ein parkendes Auto – fertig ist die Autobombe. Unterstützen Sie die Bomben-LKWs mit zivilen Autobomben, um die gegnerische Basis unter den Teppich des Terrors zu kehren.

USA

Die Wahl der Karte

Je größer, desto besser
Als US-General profitieren Sie von großen Karten. Ein Fluss mit leicht kontrollierbaren Übergängen ist ideal. Dank der exzellenten Aufklärung können Sie den Feind mit Lufteinheiten traktieren und Kampfverbände orten, bevor diese überhaupt in die Nähe Ihrer Basis gelangen.

Viele Gebäude
Viele Gebäude sind ein Nachteil für die USA – der Feind hat zu viele Verstecke für Raketenschützen und schränkt so den Handlungsfreiraum der Luftwaffe enorm ein.

Ressourcen-Management

Entfernte Depots
Chinooks können ohne Probleme große Strecken zurücklegen. Im Gegensatz zu den beiden anderen Parteien müssen US-Generäle keine vorgeschobenen Ressourcen-Lager errichten. Wird ein Depot vom Feind bedroht, kann der Chinook problemlos zu einem anderen Lager geschickt werden.

Neutrale Depots
Durch den Reichweiten-Vorteil ist es oft sinnvoll, Depots in der Kartenmitte zuerst auszubeuten. Der Gegner hat keine Möglichkeit, so schnell an diese Depots zu kommen. Sobald das Depot zu heiß wird, schwenken die Helis auf die basisnahen Lager um.

Mehrere Chinooks
Pro Versorgungszentrum können mehrere Chinooks eingesetzt werden. Idealerweise schicken Sie einen Heli zum nächstgelegenen Depot und die anderen zu weiter entfernten Lagern.

Die wichtigsten Einheiten

Der Paladin
Der Crusader-Panzer ist nicht sonderlich schlagkräftig – ganz anders der große Bruder namens Paladin. Der Laser bietet einen gewissen Schutz gegen Raketen, was die Überlebenschance des Panzers enorm erhöht. Sehr zum Frust von GBA-Feldherren, zerstört der Laser sogar einzelne SCUDs. Im Strategiezentrum lässt sich die Panzerung noch verbessern.

Der Comanche
Wer früh im Spiel auf den Comanche setzt, erwischt den Feind oft auf dem falschen Fuß. Mit gezielten Angriffen schwächen Sie den Gegner und lenken ihn ab. Wichtige Ziele bei China sind Kraftwerke, Bulldozer und LKWs. Bei der GBA sind Arbeiter das Hauptziel. Oft ist es möglich, schon in den ersten Minuten mit zwei Hubschraubern das Spiel zu entscheiden. Sie sammeln Erfahrung, während der Gegner empfindliche Verluste hinnehmen muss. Halten Sie sich dabei unbedingt von allen Luftabwehr-Einheiten fern. Besonders früh im Spiel hat fast jede Basis Schwachpunkte. Ein weiterer Vorteil: Durch die frühe Gefahr aus der Luft reagiert der Feind mit verstärkter Luftabwehr. Jetzt können Sie auf Bodentruppen setzen – Sie erzwingen quasi eine Reaktion des Feindes und bleiben so in der Initiative.

Basis-Bau

Verteidigung
1. Patriots brauchen Sie nur, um Tarneinheiten aufzudecken und sich gegen Flieger zu schützen.
2. Setzen Sie Comanches im Wachmodus über der eigenen Basis ein. Wenn sich eine Einheit enttarnt, um zum Beispiel ein Gebäude zu übernehmen, reagiert der Hubschrauber und bannt die Gefahr.
3. Nutzen Sie Ihre Aufklärungsmöglichkeiten, um den Gegner stets weit vor Ihrer Basis abzufangen – Angriff ist schließlich die beste Verteidigung.
4. Der Kundschafter bietet besonders in basisnahen Gebäuden exzellenten Schutz gegen Infanterieangriffe.

Bau-Reihenfolge
Ein zweiter Bulldozer zu Beginn macht kaum Sinn, da Sie weniger Geld einnehmen, als zwei Baufahrzeuge verbrauchen. Sparen Sie die 1.000 $ lieber. Hier eine Baureihenfolge für ein Spiel mit zwei Ölbohrtürmen und zwei Rohstoffdepots:

1. Kaserne – 2 Ranger, „Gebäude besetzen"
2. Fusionskraftwerk
3. Nachschublager – zwei zusätzliche Chinooks
4. Flugplatz ODER Waffenfabrik (je nach Strategie)
5. Strategiezentrum – bauen Sie nur, wenn der Gegner keinen Blitzangriff führt! Sonst fehlt Ihnen das Geld für Einheiten.

Zweiter Bulldozer
Spätestens beim recht langwierigen Bau des Strategiezentrums sollten Sie sich einen zweiten Bulldozer problemlos leisten können. Sobald das Strategiezentrum fertig ist, müssen möglichst viele Abwurfzonen gebaut werden. Parallel müssen auch noch die anderen wichtigen Gebäude errichtet werden.

Strategie wählen
Vergessen Sie nicht, eine der drei Strategien zu wählen, sobald das Strategiezentrum fertig ist. „Stellung halten" sollte nur im Notfall gewählt werden. Ob Sie „Zerstörung" oder „Bombardement" wählen, ist Geschmackssache.

Karten ohne Öl
Die Kaserne ist nicht notwendig, um weitere Gebäude zu errichten. Wenn Sie also keine Gebäude einnehmen müssen und schnell Partikelkanonen oder Panzer bauen wollen, lassen Sie die Kaserne weg. So kommen Sie früher an Geld.

Flugplatz oder Waffenfabrik?
Über kurz oder lang brauchen Sie beide Gebäude. Welches Sie zuerst bauen, hängt von Ihrer Strategie ab. Spionieren Sie den Feind aus, bevor Sie die Entscheidung treffen.

Kraftwerke
1. Verteilen Sie die Fusionskraftwerke so weitflächig wie möglich. Im Falle eines Atom- oder SCUD-Sturm-Angriffs verlieren Sie nicht alle Kraftwerke auf einmal.
2. Bauen Sie lieber neue Kraftwerke, als alte upzugraden. Jedes einfache Kraftwerk bietet so im Notfall eine wertvolle und schnell abrufbare Energiereserve – selbst wenn Ihre Bulldozer zerstört wurden.
3. Bevor ein Bulldozer untätig umhersteht, bauen Sie lieber noch ein paar Kraftwerke – man kann nie genug Energie haben.

Superwaffe

Die Partikelkanone
Auch wenn die US-Superwaffe die schwächste im Spiel ist, kann sie – richtig eingesetzt – enormen Schaden anrichten.
1. Geben Sie den Partikelkanonen stets eine Gruppennummer („STRG"+ Ziffer), um sie schnell anwählen zu können.
2. Solange der Strahl aktiv ist, können Sie ihn mit Mausklicks steuern!
3. Große Gebäude kann der Strahl nicht zerstören. Greifen Sie solche Einrichtungen nur in Kombination mit Luftangriffen oder mit zwei Partikelstrahlen gleichzeitig an.
4. Macht Ihr Gegner den Fehler, Kraftwerke nebeneinander zu bauen, gibt dies ein saftiges Ziel ab.
5. Ansammlungen von Bodentruppen lassen sich wunderbar mit dem Partikelstrahl ver-



VERDERBEN VON OBEN Nachdem die Comanches bereits sämtliche Arbeiter eliminiert haben, ist jetzt das Geheimlager des achtlosen GBA-Spielers dran.



HIMMELSGESCHENK Fünf Paladine sind mit dem Ansturm des Feindes völlig überfordert. Doch im rechten Moment sorgen die A-10 dafür, dass sich das Blatt wendet.

nichten. Selbst der mächtige Overlord kann dem Strahl nicht trotzen.

Der Partikelkanone-Trick

Mit diesem Trick verteidigen Sie sich gegen feindliche Superwaffen:

1. Geben Sie zwei Partikelkanonen in Auftrag und brechen Sie den Bau bei 99 % ab, indem Sie den Bulldozer an eine andere Stelle schicken.

2. Unfertig verbrauchen die Waffen keine Energie – Sie haben also Zeit, für mehr Kraftwerke zu sorgen.

3. Sobald Sie die Nachricht erhalten, dass Ihr Feind seine Superwaffe errichtet hat, schließen Sie den Bau ab. Jetzt haben Sie zwei Partikelkanonen – ausreichend um einen SCUD-Sturm oder ein Atomraketensilo zu vernichten. Da die Superwaffen Ihres Feindes länger aufladen, haben Sie das Wettrüsten gewonnen.

Notfallmaßnahme gegen Atomraketen

Noch sechs Minuten bis zum verheerenden Atomschlag – Game over? Nein! Der Schwachpunkt ist die Energie – nicht das Silo. Sie müssen unbedingt cool bleiben. Ihr Feind ist schon in Siegesstimmung, aber Sie haben noch eine gute Chance:

1. Spionieren Sie die Energieversorgung aus.

2. Errichten Sie Partikelkanonen – auch wenn diese später als die Atomrakete verfügbar sind.

3. Kurz bevor die Rakete startklar ist, müssen Sie so viele Atomkraftwerke vernichten wie möglich. Energiemangel stoppt den Countdown!

4. Wenn die Basis gut verteidigt ist und Sie nicht an die Kraftwerke herankommen, hilft nur ein selbstmörderischer Aurora-Angriff. Zwei Bomber können ein Kraftwerk vernichten!

Generalspunkte

Punkteverteilung

1. Stern: Paladin
2. Stern: Punkt aufheben
3. Stern: A-10-Luftangriff Stufe 1 und 2 oder Stufe 1 und Kundschafter
4. Stern: A-10-Luftangriff Stufe 3
5. Stern (3 Punkte): Benzinbombe – die anderen nach Belieben

Kundschafter

Der Kundschafter ist enorm gut in der Basisverteidigung und im Fünfer-Pack in Humvees. Die aktuelle Spielsituation sollte darüber entscheiden, ob Sie A-10 Stufe 2 oder den Kundschafter wählen. Befinden Sie sich bereits voll im Angriff, macht der Luftangriff mehr Sinn. Nervt der Gegner Sie in Ihrer Basis mit Infanterie, wählen Sie den Kundschafter.

Angriffs-Strategien

Erst gucken, dann schießen

Nutzen Sie vor einem Angriff Ihre Aufklärungsmittel. Wo ist die feindliche Basis am schwächsten? Wo stehen die Einheiten? Müssen Sie sich auf einen Gegenangriff vorbereiten? Hat der Feind Sprengfallen oder Minen? Diese Fragen sollten Sie vor einem Angriff klären. Sonst laufen Sie Gefahr, dass Ihre Armee vernichtet wird und der Angriff verpufft.

Angriffsverbände

Ein schlagkräftiger US-Angriffsverband besteht hauptsächlich aus Paladin-Panzern. Alleine sind die Panzer zwar gut, aber gegen Infanterie zu schwach und gegen Luftangriffe ungeschützt. Fügen Sie also jedem Kampfverband einige Humvees hinzu. Beladen Sie eine Hälfte mit Rangern, die andere mit Raketenschützen. Sollten Sie schon Scharfschützen haben, beladen Sie einen Humvee mit diesen Jungs – keine Chance für die feindliche Infanterie. Wenn möglich, bauen Sie noch einige Tomahawk-Werfer. Durch den Hauptverband geschützt, schalten die Raketen Abwehrstellungen, Kraftwerke und Truppen aus.

Luftunterstützung

Gegen Gattling-Geschütze, Raketenschützen und Stinger-Stellungen haben Comanches nichts zu melden. Halten Sie dennoch bei einem Großangriff eine Staffel Comanches im Hintergrund. Konzentrieren Sie das Feuer der Hauptstreitkraft auf die Luftabwehr. Ist die Gefahr ausgeschaltet, lassen Sie die Flieger ins Geschehen eingreifen. Der Feind ist den Angriffen jetzt schutzlos ausgeliefert.

Alles auf einmal

Planen Sie Ihre Attacken gut. Kombinieren Sie alle möglichen Elemente, um den Feind hart und entschlossen anzugreifen. Während eines Großangriffs sollten alle verfügbaren Spezialangriffe (A-10, Fallschirmjäger, Partikelkanonen, Benzinbombe) aufgeladen sein.

Strategischer Rückzug

Ziehen Sie sich zurück, bevor die Verluste zu groß werden und Sie erfahrene Truppen verlieren. Es macht mehr Sinn, der Panzertruppe eine kurze Pause zu gönnen, als auf Teufel komm raus weiter anzugreifen. Nutzen Sie die Pausen, um mit Kampfdrohnen die Panzerung zu flicken. Nach kurzer Zeit sind die Panzer wie neu und können sich erneut in die Schlacht begeben.

Nachschub produzieren

Allzu oft sind Generäle bei einem Angriff so abgelenkt, dass sie die eigene Basis komplett vergessen. Das Geld häuft sich an und liegt ungenutzt auf dem Konto. Wechseln Sie während eines Angriffs kurz in die eigene Basis, um neue Einheiten zu produzieren. Sollte der Angriff nicht gereicht haben, ist die nächste Armee schon fertig. Außerdem können diese neuen Truppen die Basis schützen.

Colonel Burton

Ihre Spezialeinheit eignet sich besonders, um die feindliche Basis zu infiltrieren. Ein Einsatz von Colonel Burton lohnt sich nur, wenn Sie im Inneren der Basis ungesehen bleiben. Hat Ihr Gegner nur am Rand der Basis Verteidigungsstellungen, hat Burton eine gute Chance. Bringen Sie die Spezialeinheit per Humvee, Chinook oder im Notfall auch durch eine Lücke in der Verteidigung zu Fuß in die Basis. Verteilen Sie nun eifrig Bomben. Ihr Feind wird sich die Haare raufen, weil er Sie zwar immer kurzfristig sieht, aber nichts gegen Sie unternehmen kann. Wichtig: Im Gegensatz zu normalen Einheiten kann Colonel Burton Klippen erklimmen. Bomben lassen sich übrigens auch an Fahrzeugen anbringen (besonders perfide: an Lastwagen, die gleich auch noch eines oder mehrere Gebäude in die Luft jagen). Kleiner Tipp: Es ist nicht sehr schlau, das bei einem Gattling-Panzer zu probieren.

Taktiken

Chinook-Attacke

Der Chinook kann sehr viel mehr einstecken als der Comanche. So ist es durchaus möglich, über eine Luftabwehrstellung hinwegzufliegen, ohne abzustürzen. Beladen mit Rangern können Sie sehr früh im Spiel den Gegner in seiner eigenen Basis überraschen. Wenn Sie zuvor „Gebäude übernehmen“ entwickelt haben, können Sie dem Feind etliche Gebäude stehlen. Am besten klauen Sie Produktionsbetriebe, um dann sofort neue Einheiten direkt vor Ort zu bauen. Alle anderen Gebäude verkaufen Sie. Das schadet dem Gegner und bringt Bares. Diese Taktik macht die Generals-Fähigkeit „Fallschirmjäger“ überflüssig. Das Transportflugzeug kann abgeschossen werden und setzt auch nur stinknormale Ranger ab.

Humvee mit Infanterie

Der Humvee ist enorm schnell und wendig. Beladen mit Infanterie können Sie wie bei der Chinook-Attacke vorgehen. Zwei Humvees voller Raketenschützen stellen eine ernste Bedrohung für jede Basis dar. Auch diesen Angriff können Sie sehr früh starten, um Ihren Feind zu überrumpeln.



KLEIN ABER OHO Zwei Humvees mit je fünf Raketenschützen zerlegen im Nu jede Basis. Hier müssen zunächst die Chinooks des Gegners dran glauben.



STROM AUS Die Atomrakete ist bereits aufgerichtet – doch Colonel Burton und seinen Sprengkünsten sei Dank: Der Countdown stoppt bei drei Sekunden.

Fußballmanager 2003

Schöner, besser und vor allem komplexer als je zuvor präsentiert sich der neue Fußballmanager 2003. Die folgenden Tipps stammen vom Kölner EA-Sports-Entwicklerteam höchstpersönlich. Mit den exklusiven Tricks und Kniffen der Spieledesigner, steht Ihrem Erfolg nichts mehr im Weg.

Neue **Bonuskombinationen**

Gegenüber dem **FM 2002** wurden weitere Bonuskombinationen ergänzt (insgesamt gibt es jetzt weit über 50). Insbesondere für Abwehrspieler bieten sich neue Möglichkeiten. Orange hervorgehobene Eigenschaften Ihrer Spieler bei den Trainingszielen zeigen übrigens an, dass beim Erlernen einer Fähigkeit ein Bonus winkt.

Kettenhund	Zweikampf +2, Einstellung +2, Kopfball +1, Antritt +1	+1,5 (wenn Manndeckung wirksam)
Turm in der Schlacht	Kopfball +2, Einstellung +2, Führung +2	+2 (wenn Abwehrspieler)
Panther	Reflexe +2, Flugparaden +2	+1,5 (wenn Torwart)
Krake	Strafraumbeherrschung +1, Mann gegen Mann +1	+1 (wenn Torwart)
Fahnenstange	Def. Zweikampf -1, Schnelligkeit oder Antritt -1	-1 (wenn Feldspieler)
Methusalem	Spieler ist > 36 Jahre alt	-0,5 (wenn Feldspieler)
Nesthäkchen	Spieler ist < 19 Jahre alt	+0,5
Tornado	Schnelligkeit +2, Antritt +2, Dribbling +2, Einstellung +2	+2,5 (wenn Mittelfeld oder Stürmer)

Tastatursteuerung

Nicht nur im 3D-Spiel können Sie den **FM 2003** über die Tastatur steuern. Die folgenden

1 - News	q - Mitarbeiter
2 - Aufstellung	w - Eintritt und Stadion
3 - Taktik	e - Bandenwerbung
4 - Training	r - Vereinsgelände
5 - Jugendteam	t - Fanartikel
6 - Spielerkader	z - Kalender
7 - Beobachtungsliste	u - Statistiken
8 - Scouts	i - Karriere
9 - Transferliste	o - Optionen
0 - Finanzen	

Tasten lassen sich auch im Hauptmenü verwenden, um schnell zu den einzelnen Menüpunkten zu gelangen:
Wenn Sie bei geöffnetem Menü die Shift-Taste gedrückt halten, können Sie zwischen den Menüpunkten wechseln, ohne dass sich das Menü schließt. Vor allem wenn Sie am Anfang noch unsicher sind, hinter welchem Menüpunkt sich eine bestimmte Funktion befindet, können Sie so schnell auf die Suche gehen. Im Zweifelsfall gibt es auch immer noch das Büro.

Spielern eine Rolle versprechen

Während der Verhandlungen mit einem Spieler kann man diesem eine bestimmte Rolle im Team versprechen. Dies ist wichtig für die Einschätzung des Angebots durch den Spieler und für seine Moral nach der Unterschrift, besonders wenn er nicht zum Einsatz kommt. Die Rolle eines Spielers wird in der Spielerinfo ausgegeben.

Ich möchte dich in meiner Mannschaft haben.
Keine Boni oder Abzüge

Ich möchte ein Team um dich herum aufbauen.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler unter den drei Besten im Team wäre. Wirkt erst ab drei Jahren Vertragslänge. Der Spieler wird später 10 % schneller sauer als normal.

Du wirst auf deiner Position keine Konkurrenz haben.
20 % Vorteil bei den Verhandlungen, 20 % Nachteil, wenn der Spieler nicht spielt. Bei diesem Versprechen wirken alle Konkurrenzereignisse dreifach schlimm.

Es ist keine Frage, dass du bei mir immer einen Stammplatz hast.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen. Der Spieler wird 25 % schneller als normal sauer.

Wir möchten dich unbedingt längerfristig an den Verein binden.
5 % Vorteil ab drei Jahren Laufzeit des Vertrages. Bei Moral <70 wird der Spieler 20 % schneller sauer.
Du hast eine gute Chance, Stammspieler zu werden.
10 % Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler <25 Jahre alt ist. Der Spieler wird 20 % schneller sauer, wenn er nicht innerhalb einer Saison wenigstens bei 1/3 aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.
Ich möchte, dass du hier deine Karriere beendest.
10 % Vorteil, wenn der Spieler >30 Jahre alt ist und der Vertrag mindestens drei Jahre läuft. Keine weiteren Nachteile.

Es wird für dich sicher nicht einfach, aber du hast eine gute Chance.
15 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 20 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (30 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Ich möchte dich als Ergänzungsspieler.
30 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 50 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (60 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Ich werde dich langsam aufbauen. Du wirst ein großer Spieler.
20 % Nachteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler ein Talent von 4 oder 5 hat und er <23 Jahre alt ist. Der Spieler wird 40 % weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 1/3 aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

Du wirst sicher die eine oder andere Chance erhalten.
20 % Nachteil bei den Verhandlungen, der Spieler wird 40 % weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 20 % aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

Ich möchte, dass du gut trainierst, auch wenn du nicht spielst.
40 % Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 75 % weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (80 %), wenn der Spieler zu den besten acht im Kader gehören würde.

Bei uns in der Mannschaft ist einfach immer eine tolle Stimmung.
5 % Vorteil bei den Verhandlungen. Spieler wird bei einer Stimmung unter 10 um 10 % schneller sauer, sonst 10 % weniger schnell.

Geheime Boni bei den Verhandlungen

Bei der Entscheidung eines Spielers für einen Verein spielen nun auch andere Faktoren als nur die Zahlen im Vertrag eine Rolle. Diese werden während der Verhandlungen auch ausgegeben.

Stimmung im Team

Jeder Punkt über 10 bringt 0,5 % Bonus bei den Verhandlungen. Jeder Punkt unter 10 sorgt für 0,5 % Abzug. Die Stimmung in Ihrer Mannschaft können Sie jedoch konkret beeinflussen. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte (wird aber bei mehreren Feiern immer weniger). Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.

Disziplin

Jede Stufe Disziplin über dem Zustand „Alles OK" kostet 2 %. Allerdings sollten Sie die Zügel nicht zu sehr schleifen lassen. Je strenger Sie mit dem Kader sind, desto weniger tanzen Ihnen Ihre Spieler später auf der Nase herum.

Vereinsprestige

Jede Stufe Prestige bringt 1 % Bonus. Über Erfolge können Sie langfristig das Prestige eines Vereins verbessern, was Ihnen sehr viele Vorteile bringen kann.

Managerlevel

Jeder Level des Managers über 5 bringt 1 % Bonus, jeder darunter kostet 1 %. Sie haben es selbst in der Hand. Wenn Sie als Meistertrainer bekannt sind, werden auch gute Spieler eher zu Ihnen kommen.

Spielstärke-Änderungen bei Transfers

Kaufen Sie nicht die Katze im Sack. Verpflichten Sie einen Spieler nur dann, wenn Sie ihn vorher gescoutet haben. Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen.

Eigene Logos auf die Tribünen platzieren

Möchten Sie neue, individuelle Logos für die Tribünen erstellen, gehen Sie einfach folgendermaßen vor:

1. Zunächst erstellen Sie die entsprechende Grafik.

Logos auf Tribünen
\data\TemplateFiles\Logos
Die Grafik muss exakt 32x32 Pixel groß sein. Sie muss im BMP-Format (24 Bit) abgespeichert werden, was für die gängigen Grafikprogramme aber kein Problem ist. 255,0,255 ist die Transparenzfarbe. Am besten werfen Sie einfach einen Blick auf die vorhandenen Grafiken und leiten von diesen eine Variante ab.

2. Dann tragen Sie diese einfach unten in die Liste ein. Dazu müssen Sie das folgende File öffnen:
database\ger\StadiumDev Logos.txt

SPIELSTÄRKE-ÄNDERUNGEN BEI TRANSFERS

Verpflichten Sie niemals einen Spieler, den Sie vorher nicht gescoutet haben. Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen.

Änderung	Wahrscheinlichkeit für eine Änderung	Wahrscheinlichkeit für eine Änderung, wenn beobachtet
-2 Punkte	2%	-
-1 Punkt	10%	(8 - Level des Scouts
+/- 0	76%	Hängt von den anderen Wahrscheinlichkeiten ab
+1 Punkt	10%	(6 + Level des Scouts)% und man wird vorher informiert
+2 Punkte	2%	(1 + (Level des Scouts * 0,3))% und man wird vorher informiert

Außerdem spielt auch die Spielstärke eine wichtige Rolle für die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler tatsächlich besser oder schlechter als erwartet ist.

Beste Bewertung in einem Mannschaftsteil	Wahrscheinlichkeit
7 oder mehr Punkte	Niemals
6 Punkte	1% / (+2 Punkte niemals)
5 Punkte	10%
4 Punkte	60%
3 Punkte	80%
2 Punkte	90%
1 Punkte	100% (-1 oder -2 Punkte niemals)
0 Punkte	100% (-1 oder -2 Punkte niemals)

Ein Spieler mit einer Stärke von 4, der nicht beobachtet wird, hat also eine Wahrscheinlichkeit von 1 - (0,24 * 0,6) = 85,6 %, dass er tatsächlich über die angegebene Spielstärke verfügt. Die Abwertungswahrscheinlichkeit verdoppelt sich, wenn der Spieler aus dem Ausland verpflichtet wird.

3. Die Logos stehen Ihnen dann automatisch als Auswahl im Stadion-Editor zur Verfügung. Viel Spaß!

Vereinsgelände

Sie können jedem Verein im Editor ein zur Vereinsgröße passendes Gebäude zuweisen. Wenn Sie also Fan eines kleinen Vereins sind, stellen Sie durch die entsprechenden Einstellungen im Editor auch hier die größeren Gebäude ein. Sie sollten allerdings vorsichtig sein: Der Unterhalt ist nicht ganz billig.

Siegprämien

Für jeweils ein Prozent des durchschnittlichen Grundgehalts der Mannschaft gibt es einen Punkt zusätzliche Spielstärke. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie mit Prämien lieber großzügig sein.

Scouts

Besonders wertvoll sind Scouts, die bei aktivierten versteckten Attributen das Talent eines Spielers erkennen können.

Level 6: „Erkennt Talent, Hero-Spieler, taktische Ausbildung genau."
Level 5: „Erkennt Talente und Hero-Spieler genau."
Level 5: „Kann Talent und taktische Ausbildung exakt einschätzen."
Level 4: „Erkennt präzise das Talent eines Spielers."
Level 3: „Erkennt ungefähr das Talent eines Spielers (+/-1)."
Level 1: „Erkennt grob das Talent eines Spielers (+/-2)."

Achten Sie darauf, immer den bestmöglichen Scout für diesen Bereich zu verpflichten. Das zahlt sich immer aus.

Effekte von Lehrgängen

Mitarbeiter können durch Lehrgänge ihren Grundlevel bis auf den Wert 5 steigern. Auf einem Lehrgang gewinnt ein Mitarbeiter mit 40 % einen Level. Der Preis für den Lehrgang ist abhängig vom Level, den der Mitarbeiter bereits erreicht hat. Manchmal kann es jedoch auch vorkommen, dass der Mitarbeiter ein vollkommen neues Sachgebiet erlernt.

LEVEL	PREIS TEURE ANGESTELLTE	PREIS BILLIGE ANGESTELLTE
1	50.000	25.000
2	50.000	25.000
3	50.000	25.000
4	50.000	25.000
5	125.000	62.500

Alternativ dazu ist es auch möglich, alle Mitarbeiter auf einen Schlag zu einem Lehrgang zu schicken. In diesem Fall werden die Kosten für alle Mitarbeiter addiert und es wird ein Rabatt von zehn Prozent gegeben.

Einzelgespräche

Hier einige elementare Regeln für erfolgreiche Gespräche mit Spielern.

„Großes Lob!"
Dies lohnt sich eigentlich immer, wenn der Spieler eine Form von mindestens 15 Punkten hat. Besonders effektiv ist es allerdings, wenn Sie einen Spieler das erste Mal nach längerer Pause (ab einem Monat) einsetzen und dieser gut spielt (mindestens Note 3).

„Werde schnell wieder fit!"
Dies sollte man immer machen, wenn ein Spieler länger verletzt ist. Bei einer Moral unter 50 kann man ihn auf diese Weise zehn Moralpunkte gewinnen lassen.

„Ich gönne dir eine Pause. Du bist müde."
Verwenden Sie dies nie gegen den alten Club eines Spielers. Gegen diesen wollen die Spieler immer auflaufen.

„Du hast das Talent. Mach etwas draus."
Spieler unter 20 mit mindestens Talent 4 und einer Form unter 7 Punkten können durch diese Ansprache besonders motiviert werden.

Mannschaftstaktiken verbessern

Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, gezielt einzelne Werte zu steigern.
Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Fitness und Müdigkeit

Sie benötigen nur eine Fitness von 60 Punkten, damit ein Spieler ein Spiel gut überstehen kann. Mit 80 Punkten hat ein Spieler eine wirklich gute Fitness und ist für normale Spiele bestens präpariert. Mit über 80 Punkten baut der Spieler eine Reserve für Pokalschlachten und für Verletzungszeiten auf. Bei der Müdigkeit müssen Sie während der Saison mit einem Anstieg auf 35 % rechnen. Erst bei über 45 % wird es kritisch, dann sollten Sie den betroffenen Spielern eine Pause gönnen. Unter 20 % sind dagegen zu wenig, Sie müssen in diesem Fall das Training für diesen Spieler verschärfen oder ihn häufiger spielen lassen. Achten Sie vor allem auf englische Wochen – wenn Sie drei Spiele innerhalb einer Woche haben, sollten Sie Ihr Trainingsprogramm auf ein Minimum zurückschrauben.

Der einfachste Weg für gute Fitnesswerte führt über den Co-Trainer. Wenn Sie diesem im Trainingsbereich hohe Fitnessziele vorgeben, wird er diese Schritt für Schritt auch erreichen.

Es ist eine gute Idee, vor und nach der Saison an den Fähigkeiten der Spieler zu arbeiten, während der Saison dagegen vor allem an den Mannschaftstaktiken zu basteln.

Mentoren

Versuchen Sie, Ihren Jugendspielern immer möglichst erfahrene Spieler als Mentoren zuzuweisen. Wichtig ist außerdem, dass der Mentor selbst immer die entsprechende Fähigkeit besitzt, damit er diese auch vernünftig weitergeben kann (Spielstärke geht immer). Geeignete Spieler sind jeweils in orangefarbener Schrift dargestellt.

Jugendspieler

Aktivieren Sie sofort bei allen guten Jugendspielern den Tutor. Sie vermeiden auf diese Weise, dass diese aus schulischen Gründen ihre Karriere beenden müssen.

Halbzeitpause

1. Achten Sie bei verfeindeten Spielern darauf, dass Sie diese bei schlechter Stimmung in der Mannschaft nicht einzeln kritisieren. Es kann sonst sehr leicht zu einem Streit mit üblen Folgen kommen. Wenn die Stimmung im Team unter 7 fällt, sollten Sie generell mit Kritik an einzelnen Spielern in der Halbzeit vorsichtig sein. Es kann sonst leicht passieren, dass diese auf andere Spieler schimpfen, die ebenfalls schlecht gespielt haben.
2. Bei einem Wutausbruch sollten Sie vorher nicht schon einzelne Spieler kritisieren, sondern sich lieber voll auf die gesamte Mannschaft konzentrieren. Sie nehmen dem Wutausbruch sonst seine Wirkung. Allgemein gilt: Ein Wutausbruch alle 20 bis 25 Wochen ist optimal und verschafft Ihnen Respekt.

Privatleben

Schenken Sie Ihrem Lebenspartner nicht zu viel Schokolade. Er oder sie bekommt sonst Übergewicht.

Turniere ausrichten

Versuchen Sie in der Vorbereitung unbedingt ein Turnier auszurichten. Gerade für kleine Vereine bringt dies lebenswichtige Einnahmen.

Nutzen Sie die Zeitung

Viele Artikel in der Zeitung geben wertvolle Tipps: Talente, Höhe von Sponsorenzahlungen, Transfergerüchte, Informationen über unzufriedene Spieler. Insbesondere die Meldungen im oberen Teil des Bildschirms sollten Sie auf jeden Fall immer lesen.

PC GAMES DANKT GERALD KÖHLER FÜR DIE FREUNDLICHE UNTERSTÜTZUNG.

Fußballmanager 2003

Egal ob Stadionausbau oder Vertragsverhandlungen – im neuesten Fußballmanager haben Sie alle Hände voll zu tun. Wir sagen Ihnen, wie Sie richtig Karriere machen.

So legen Sie los!

Für die richtige Karriere-Strategie sollten Sie sich zu Beginn einer Station überlegen, ob Sie hier nur kurzfristig Erfolg haben wollen oder mit dem Verein eher langfristig orientierte Ziele erreichen möchten. Dann sollten Sie Ihre Ausgaben auf genau diesen Bereich konzentrieren.

Bei einem schwachen Team sollten Sie unbedingt zunächst einen Blick auf die Jugendabteilung Ihrer Mannschaft werfen. Oft finden Sie hier gleich eine Reihe von Spielern, die Ihnen weiterhelfen können.

Wie handele ich meinen Vertrag aus?

Nicht nur die Vertragsverhandlungen zwischen dem Verein und den Spielern sind kniffig, sondern auch die Verhandlung um den eigenen Trainer-Kontrakt. Einige Dinge sollten Sie dabei auf jeden Fall beachten.

1. Wenn Sie eine Karriere wählen, bei der Sie nicht in Ihrem Lieblingsclub starten, sollten Sie sich den Punkt „Freigabe bei Angebot des Lieblingsvereins" in den Vertrag schreiben lassen.

2. Wenn Sie es vermeiden können, wäre es auch hilfreich, wenn es keine Option für den Verein zur Verlängerung im Vertrag gibt. Dies ist aber meist mit starken finanziellen Abstrichen verbunden und sollte deshalb auch an letzter Stelle des „Wunschzettels" stehen. Wenn Sie unbedingt aus einem Vertrag rauswollen, gibt es auch dafür Möglichkeiten (siehe unten).

3. Eine Option für Sie zur Vertragsverlängerung hingegen sollte im Vertrag unbedingt eingerichtet werden, denn so haben Sie die Möglichkeit, sich bei auslaufendem Vertrag und schwieriger Lage ein weiteres Jahr an den Verein zu binden und so das Ruder wieder herumzureißen. Die Zeit, sprich der Erfolg heilt alle Wunden – auch bei Fans und Vorstand.

4. Bei Verhandlungen mit neuen Clubs sollten Sie zudem immer ein Auge auf den Vorstand werfen. Wenn dieser einen impulsiven Eindruck macht, sollten Sie eine längere Laufzeit des Vertrags favorisieren, während Sie bei einem gelassenen Vorstand auch einmal einen Einjahresvertrag aushandeln können.



NACHSPIEL Reagieren Sie nicht unbedingt auf das erstbeste Angebot und achten Sie immer darauf, dass eine Option auf Verlängerung der Zusammenarbeit im Vertrag steht.

Wie komme ich aus meinem Vertrag?

1. Immer wieder passiert es, dass man den aktuellen Verein vor Vertragsende verlassen will. Dies ist sehr schwierig, aber machbar. Am einfachsten und saubersten ist es natürlich, wenn Sie die Freigabe beim Vorstand erhalten, so dass Sie zwar weiterarbeiten können, sich aber bereits nach neuen Vereinen umschauen dürfen. Dies passiert jedoch nie, wenn der Verein Sie hoch schätzt.

2. Entlassen zu werden, ist da schon bedeutend einfacher. Dabei haben Sie dann natürlich das Risiko, dass Sie anschließend erst einmal einen neuen Club finden müssen, doch auch das klappt fast immer. Der einfachste Weg, seinen Vertrag nicht erfüllen zu müssen, ist das Provozieren von Misserfolgen: Setzen Sie

Die Spielerkombis

Zusätzlich zu den individuellen Stärken und Schwächen der Spieler ist beim **FM 2003** auch der gezielte Einsatz von bestimmten Spielerkombinationen von Vorteil. Hier eine Übersicht über alle positiven Kombinationen und ihre Auswirkungen. Die aktuell möglichen Boni können jeweils auf dem Aufstellungsbildschirm „Spielerliste" abgerufen werden.

Kombination Teil 1	Kombination Teil 2	Auswirkung
Flanken +2 auf RA oder LA	Kopfball +2 auf ST oder CF	+1 Punkt auf den Sturm
Passing +2 auf AM oder CM	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+1 Punkt auf den Sturm
Flanken +1 auf RA und LA	Kopfball +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
Kopfball +2 auf ST oder CF	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte auf den Sturm
GK mit Abschläge +2	Kopfball +2 auf ST oder CF	+0,5 Punkte Sturm
RM/LM beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RW/LW mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+0,5 Punkte Sturm
Stürmer Schusskraft+/Schussgenauigkeit<0	Stürmer Schusskraft+/Schussgenauigkeit<0	- 0,5 Punkte Sturm
Passing +2 auf AM oder CM	2 Stürmer mit Technik +1, Passen +1	+1 Punkt Mittelfeld
Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf RM	Antritt +2 oder Schnelligkeit +2 auf RM	+1 Punkt Mittelfeld
Tackling und Passen +1 bei DM	Tackling und Passen +1 bei LI oder ANC	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passing +2 auf AM oder CM	Tackling +2 auf DM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei ROV/LOV	Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RM/LM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RV/LV	Passen +1, Schnelligkeit +1, Dribbling +1 (2 aus 3) bei RM/LM	+0,5 Punkte Mittelfeld
Laufwunder im Mittelfeld	Laufwunder im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Arbeitsbiene im Mittelfeld	Arbeitsbiene im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Kreativspieler im Mittelfeld	Kreativspieler im Mittelfeld	+0,5 Punkte Mittelfeld
Mittelfeldspieler Tackling<0	Mittelfeldspieler Tackling<0	-0,5 Punkte Mittelfeld
CD mit Kopfball exakt +1	CD mit Kopfball exakt +1	+0.5 Punkte Abwehr
CD mit Kopfball exakt +2	CD mit Kopfball exakt +2	+1 Punkt Abwehr
RV/LV beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RM/LM mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+1 Punkt Abwehr
ROV/LOV beide Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	RM/LM mit Antritt/Schnelligkeit zusammen +2	+1 Punkt Abwehr
Manndecker in der Abwehr	Manndecker in der Abwehr	+0,5 Punkte Abwehr
Abwehrspieler Antritt+Schnelligkeit<0	Abwehrspieler Antritt+Schnelligkeit<0	-0,5 Punkte Abwehr



ÜBERSEE In der Vorbereitung sollten Sie das Trainingslager in La Paz wählen, da es in Sachen Fitness überragend ist.

STRAFTAT Einen Kofferträger sollten Sie wirklich nur bestimmen, wenn Sie stark beleidigt wurden. Es hilft auch, um einen Spieler zu vergraulen.

ständig auf die formschwächsten Spieler, verärgern Sie Ihre Stars durch Einzelgespräche („Die Reserve braucht dich!") und deaktivieren Sie auf jeden Fall alle Assistenten. Wenn Sie im Training wochenlang nur Kondition bolzen, verlieren auch Ihre Stars anschließend jedes Spiel. Manchmal benötigen Sie diese Stars in der Stammelf nämlich, um a) zu verlieren und b) Ihre Finanzen zu schwächen.

- Wer gnadenlos Geld zum Fenster herauswirft, wird ebenfalls schnell gefeuert. Selbst sehr reiche Vereine können schnell in den Ruin gewirtschaftet werden. Verlängern Sie alle Verträge Ihrer Stammspieler und erhöhen Sie die Einsatzprämie auf ein Vielfaches (500.000). Das geht richtig ins Geld.
- Wenn Sie nun noch Ihre Fans verärgern (keine Fanbusse, keine Fanartikel etc.), stehen Sie bald auf der Straße und können sich einen neuen Club suchen.

Für welches Trainingslager soll ich mich entscheiden?

1. Am besten ist ein Trainingslager mit einem Formbonus (zu sehen in der Trainingslagerinfo). Dieses hilft, die Form des Teams gerade vor der Saison so zu steigern, dass Sie wirklich gut dastehen. Fahren Sie dazu einfach für zwei bis drei Wochen weg.
2. Wählen Sie zur Vorbereitung auf eine neue Saison das Trainingslager in La Paz, das vor allem in Sachen Fitness überzeugt. Wenn Sie während der Saison regenerieren müssen, bietet sich Porto Alegre mit einem Regenerationswert von 10 an. Ein tolles Allround-Trainingslager finden Sie in Antalya. Dort gibt es auch positive Signale in Sachen Stimmung und Moral. Wählen Sie niemals ein Trainingslager, das in einem Bereich Minuspunkte besitzt.
3. Vor der Saison sollten Sie eine Woche vor Spielbeginn eine Feier ansetzen. Das hebt die Moral- und Stimmungswerte. Vorsicht: Wenn Sie zwei verfeindete Spieler im Team haben, kann die Feier unter Umständen für eine Verschärfung des Streits sorgen.

Rotieren lassen wie Ottmar: Hilft das?

Auch die Aktivierung der Rotation kann helfen, Ihre Spieler in guter körperlicher Verfassung zu halten. Entscheidend ist einfach, dass gerade bei einer Teilnahme am Europapokal jeder Spieler irgendwann einmal pausieren muss. Trotzdem gibt es auch Probleme, wenn Sie rotieren lassen. Behalten Sie die Rotation und den Rotationsgrad deshalb gut im Auge und verlassen Sie sich nicht auf den dafür zuständigen Button. Stellen Sie lieber selber das Team zusammen, um zu gewährleisten, dass gerade in wichtigen Spielen die besten Kicker auf dem Platz stehen. Lassen Sie durch die Aufstellungsoption „geringste Form" bei unwichtigeren Spielen Spieler zum Zuge kommen, die sonst wenig spielen.

Was bewirken Heldenspieler?

„Helden" sind Spieler, die auf ihre Mitspieler einen positiven Einfluss haben. Unterschieden wird zwischen Spielern, die eine ganze Mannschaft beeinflussen, und solchen Spielern, die nur Einfluss auf ihren Mannschaftsteil haben, wobei Torhüter hier zur Abwehr gezählt werden.

Folgende Heldentypen gibt es:
+1 % auf alle Mitspieler
+2 % auf alle Mitspieler
+5 % auf alle Mitspieler
+10 % auf alle Mitspieler
+5 % auf alle Mitspieler bei Rückstand
+10 % auf alle Mitspieler bei Rückstand
+1 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+2 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+5 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil
+10 % auf alle Spieler im Mannschaftsteil

Die positiven Auswirkungen bleiben bis zu einer Moral von 80 % erhalten. Sinkt die Moral noch weiter ab, lassen sich die anderen Spieler nicht mehr motivieren. Feinde eines Spielers werden von seinen positiven Auswirkungen nicht betroffen.

Was bestimmt den Heldenstatus eines Spielers?

Im Editor kann ein solcher Status für den Spieler gesetzt werden. Ansonsten wird er im Spiel einmal am Ende der Saison vergeben, wenn der Spieler in dieser Saison etwas Besonderes geleistet hat. Ein Heldenspieler kann seinen Status auch wieder verlieren.
Er verliert ihn für eine Saison, wenn er weniger als 10 Spiele bestritten hat oder wenn sein Notenschnitt schlechter als 4 war. Alle Änderungen werden auf dem Bildschirm mit der Zusammenfassung der Auf- und Abwertungen ausgegeben.

Wer soll den Koffer tragen?

Ist der Spieler über 23 oder unter den besten 15 des Kaders, verliert er pro Woche 5 Moralpunkte. Ist er bei den besten 3, dann verliert er sogar 20 Moralpunkte. Wenn Sie einen Spieler „rausekeln" wollen, können Sie dies als eine Maßnahme für höchste Verärgerung einsetzen.

Wie lindere ich Heimweh?

Vor allem bei Spieler aus dem Ausland treten häufig Integrationsprobleme auf. Wenn Sie die Meldung erhalten „Spieler kommt mit der Sprache nicht zurecht", sollten Sie sofort reagieren. Rufen Sie die Karteikarte des betreffenden Spielers auf und spendieren Sie ihm einen Dolmetscher. So können Sie kurzfristig auf die Probleme reagieren.

Wann spielt der Spieler mit voller Stärke?

Der Konstanzwert beeinflusst die tatsächliche Spielstärke eines Spielers. Das bedeuten die Einstufungen im Einzelnen:

Diva: Eine Diva spielt mit je einer 25%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Normal: Ein normaler Spieler spielt mit je einer 10%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Feste Größe: Eine feste Größe spielt mit je einer 5%-Chance nur mit 50 % Stärke bzw. mit 120 % Stärke.

Sichere Bank: Ein solcher Spieler spielt immer mit 100 %.

Je höher der Konstanzwert, desto höher also die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler tatsächlich mit seiner vollen Spielstärke spielt.

Meine Spieler verletzen sich viel zu oft! Woran liegt das?

Das Verletzungsrisiko steigt mit erhöhtem Einsatz drastisch an. Um das Risiko zu mindern, empfiehlt es sich, mit dem Einsatz sorgsam umzugehen. Verwenden Sie hier durchschnittliche Werte. Ein Spieler hat ab einem Alter von 30 Jahren pro Jahr ein um 5 % erhöhtes Verletzungsrisiko.
Auch auf die Schiris hat der Einsatz Auswirkungen: Gilt ein Schiedsrichter als besonders hart, verteilt dieser 50 % mehr gelbe Karten als üblich. Um das auszugleichen, sollten Sie den Einsatz um zwei Stufen zurücknehmen. Bei einem Schiedsrichter, der nicht besonders oft eingreift, können Sie dagegen den Einsatz um zwei Stufen erhöhen. Die Anzahl der gelben Karten bleibt dann in beiden Fällen etwa gleich.

Hoher Einsatz = Viele Verletzungen?

Wenn man mit hohem Einsatz spielt, hat das zumeist positive Auswirkungen auf die Zweikämpfe und vor allem auf das Verhalten der Spieler in Grenzsituationen, in denen sie zum Beispiel einen Ball gerade noch erlaufen können. Daneben hat der Einsatz auch negative Effekte.



WERBUNG Wenn Sie eine Agentur mit der Sponsorsuche beauftragen, müssen Sie zehn Prozent „abdrücken". Besetzen Sie deshalb Ihre Banden lieber selber.

GUTE LAUNE Setzen Sie Sonderbusse ein und veranstalten Sie Autogrammstunden, um die Fans zu erfreuen.

Einsatz	Verletzungs-multiplikator	Multiplikator für gelbe Karten
0	0.5	0,05
1	0.6	0,1
2	0.7	0,2
3	0.8	0,4
4	0.9	0,8
5	1	1
6	1.1	1,2
7	1.2	1,5
8	1.3	1,8
9	1.4	2,2
10	1.5	3

Mit welchen Taktiken soll ich spielen?

Welche Taktiken Sie anwenden, hängt in erster Linie vom vorhandenen Spielermaterial ab. Wenn Sie keine drei Topstürmer haben, sollten Sie auch kein 4-3-3-System spielen. Einen guten Überblick über mögliche Siegestaktiken bekommen Sie, wenn Sie im Aufstellungsmenü (Schnelle Aufstellung) auf „bestmögliche Mannschaft" klicken. Wenn Sie hier nicht den Haken „System beibehalten" angeklickt haben, wird Ihnen nun ein System angezeigt, das Ihrer Mannschaft die meisten Stärkepunkte verschafft. Beim Steigern von Taktiken sollten Sie maximal zwei Taktiken gleichzeitig trainieren, da sich der Co-Trainer sonst verzettelt und eventuell keiner der gewünschten Effekte eintritt. Benutzen Sie den Co-Trainer vor allem dazu, um gezielt einzelne Werte zu steigern.

Wenn Sie bei Ihrer Mannschaft großen Wert auf Taktik legen, sollten Sie auch einen Jugendtrainer beschäftigen, der hier seine Stärken hat und die taktische Ausbildung verbessert.

Das Stadion: ausbauen oder neu bauen?

Beachten Sie, dass Sie Ihr Stadion erheblich billiger bauen können, wenn Sie es lediglich erweitern und auf die Veränderung von Grundstrukturen verzichten. So ist eine Veränderung der Fundamente oder des Neigungswinkels einer unteren Ebene immer ein teures Vergnügen, auch wenn es dem Stadion selbst zunächst gar nichts bringt. Ein neues Stadion sollten Sie sich deshalb nur leisten, wenn entweder Ihr aktuelles sehr klein ist und ein Ausbau ebenfalls hohe Kosten mit sich bringen würde oder aber wenn Sie mit Geld gesegnet sind (etwa nach einem Börsengang).

So berechnen Sie die Bauzeit!

Für die Bauzeit nehmen wir folgende Berechnung: Wenn Sie mehr als zwei Tribünen ausbauen, werden diese hintereinander erstellt.

Pro Tribüne (Block) und 1.000 Sitzplätze	**1 Woche**
Pro Tribüne (Block) und 1.000 Stehplätze	**1 Woche**
VIP Plätze = 500 pro Längs-Tribüne	**2 Wochen**
Dach	**Halbe Zeit der Tribünengrößen, VIP-Bereiche dauern extra**
Kleinkram (auch Farbänderungen)	**2 Wochen, wenn Rest beendet**

PC-Games-Stadion? Soll ich die Namensrechte verkaufen?

Beim Verkauf der Namensrechte des Stadions hängt es von der eingestellten Vertragslaufzeit ab, wie viel Geld der Sponsor ausschüttet. Wenn man von 100 % für das erste Jahr ausgeht, werden diese Beträge für jedes weitere Jahr um jeweils 10 % reduziert.

Wenn Sie also planen, lange bei einem Verein zu bleiben, sollten Sie die Namensrechte immer kurzfristig verkaufen. Ist ein Verein für Sie ohnehin nur eine Durchgangsstation, sollten Sie dagegen immer Zehnjahresverträge machen.

Kurzfristige Verträge haben allerdings auch einen Nachteil, da Sie sich auf diese Weise immer wieder Ärger mit den Fans bekommen. Ein richtig unbeliebter Manager hat dabei durchaus auch negative Auswirkungen auf die Besucherzahlen.

Bandenwerbung: Nicht zu früh unterschreiben

Stimmen Sie bei guten Angeboten nicht frühzeitig zu. Gerade hier lohnt sich das Risiko, denn die möglichen Zuwächse sind wirklich beachtlich. Faustregel: Bevor man zustimmt, sollte man immer mindestens zweimal gesteigert haben.

Wie besänftige ich die Fans?

Wenn Sie die Fans gegen sich haben, ist es schwer, den Vorstand zu einer weiteren Zu-

Was bringt der **Ausbau des Umfeldes?**

Das Vereinsgelände des **FM 2003** wurde vor allem in den Bereichen Medien und Forschung erweitert. Hier alle neuen Gebäude mit Effekten und Preisen im Überblick.

Gebäude	Effekt	Preis
Medizinisches Labor	Durch Blutanalysen werden Muskelverletzungen um 20 % reduziert. Ihre Spieler erhalten pro Spiel einen Müdigkeitspunkt weniger.	375.000 Euro
Zentrum für Trainingslehre	Durch optimales Training und besonders ausgefeilte Übungen lernen die Spieler neue Fähigkeiten 10 % schneller.	800.000 Euro
Sportmedizinisches Institut	Schwere Verletzungen können durch die Anwendung neuester Erkenntnisse 10 % schneller geheilt werden.	1.600.000 Euro
Bibliothek	Spieler können nebenher Studiengänge absolvieren, werden bessere Mitarbeiter und können nach ihrer Karriere auch Doktorstellen annehmen.	2.000.000 Euro
Ernährungswissenschaftliches Institut	3 % Fitnessbonus für alle Spieler, die mehr als ein Jahr bei Ihrem Verein sind.	2.500.000 Euro
Pressezentrum	Sie können sich über 20 % mehr Interviews freuen.	600.000 Euro
Eigenes Studio	Es wird mehr über Ihren Verein berichtet. Ihr Fanwachstum steigt um 50 %.	1.000.000 Euro
Eigenes Luxusstudio	Erlaubt die Produktion einer eigenen Fernsehsendung und sorgt für 30 % mehr Fanwachstum und 5 % mehr verkaufte Fanartikel.	2.000.000 Euro
Eigenes Sendezentrum	Erlaubt professionelle Produktionen. Bei den nächsten Fernsehverhandlungen erhalten Sie einen Bonus von 10 %.	4.000.000 Euro
Sendemast	Sie erreichen weitere Zuschauer, was sich positiv auf Ihre Sponsoren auswirkt. Sie erhalten bei Haupt- und Bandensponsoren einen Bonus von 10 %.	2.000.000 Euro
Mall	Die Mall kann in drei Stufen ausgebaut werden. Sie sorgt für 1/2/3 % mehr Zuschauer und wirft sogar einen gewissen Gewinn ab.	3.000.000 Euro 6.000.000 Euro 12.000.000 Euro
Mädcheninternat	Kein Jugendspieler beendet mehr vorzeitig seine Karriere.	7.000.000 Euro



ABGEZOCKT Mit talentierten Jugendspielern lässt sich gutes Geld verdienen. Bieten Sie ihnen einen Profivertrag an und verkaufen Sie sie nach der 90-Tage-Frist wieder.

AUFSCHWUNG Auf und ab: Wenn Sie den Sprung an die Börse geschafft haben, sollten Geldsorgen erst einmal der Vergangenheit angehören.

sammenarbeit zu „überreden" Noch schlimmer sind aber die finanziellen Ausfälle. Unzufriedene Fans kaufen weniger Fanartikel und pilgern seltener ins Stadion. Tun Sie alles, um Ihre Fans zufrieden zu stellen. In erster Linie sind es natürlich Siege und Erfolge, die für Ihr Publikum ebenso das A und O sind wie für Ihren Vorstand. Wenn diese einmal ausbleiben, können Sie durch geschickte Aussagen in den Interviews die Beliebtheit bei den Fans zurückerobern. Versprechen Sie eine erfolgreiche Saison, verdeutlichen Sie, dass Ihre Spieler sich zerreißen werden.
Ebenfalls sehr wirkungsvoll sind Fan-Aktionen, der Einsatz von Sonderzügen, die Subvention von Fanbussen oder das Senken der Eintrittspreise im Stadion. Auch Sonderangebote für Fanartikel sind immer gern gesehen.

Wie gewinne ich an Prestige?

1. Das Vereinsprestige ist ein Wert von 1 bis 20, wobei 20 den besten Wert darstellt. Das Vereinsprestige kommt vor allem im Transfermarkt zum Tragen, wo ein Verein wie Real Madrid die besseren Karten hat, den hoffnungsvollen Talent-5-Spieler an Land zu ziehen. Das Vereinsprestige bezieht sich nicht nur auf aktuelle, sondern auch auf historische Erfolge.

2. Das Prestige wird ab der zweiten Saison am Anfang der Saison für alle Mannschaften von selektierten Ländern aktualisiert. In einem ersten Schritt wird dazu bestimmt, wie viele Punkte sich das Prestige nach oben oder unten ändern kann. Diese Punkte werden aber nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit in Abhängigkeit zum derzeitigen Prestigewert vergeben. Eine Mannschaft mit hohem Prestigewert verliert leicht an Prestige, hat es aber viel schwerer, weitere Prestigepunkte zu gewinnen.

Im Einzelnen werden Prestigepunkte vergeben für:

- den Gewinn eines europäischen Pokalwettbewerbs mit 100 %
- den Gewinn der nationalen Meisterschaft (die Wahrscheinlichkeit hängt von der Durchschnittsstärke des Landes und der Liga ab)
- den Gewinn des nationalen Pokals (Wahrscheinlichkeit hängt nur von der Durchschnittsstärke des Landes ab)
- Aufstieg (Durchschnittsstärke und Liga)
- Qualifikation für internationalen Wettbewerb

Abzüge gibt es für:

- Abstieg (Durchschnittsstärke und Liga)
- Teams mit Prestige über 15 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht einen der 5 ersten Plätze in der 1. Liga ihres Landes erreicht haben.
- Teams mit Prestige über 10 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht in der 1. Liga spielen.
- Teams mit Prestige über 7 bekommen einen Abzug, wenn sie nicht mind. in der 2. Liga spielen.

Außerdem findet eine Prestigeanpassung an die Stärke der Liga und des Landes statt.

Geld her! So werden Sie reich

1. Zunächst einmal können Sie im Editor für jeden Verein ein Startvermögen einstellen. Wenn Sie auf diese Weise zu Geld kommen wollen, müssen Sie allerdings mit einem einfachen Schwierigkeitsgrad starten.

2. Seien Sie dagegen vorsichtig mit den Prämien im Editor. Zwar können Sie theoretisch die Pokalrunden-Prämien so anheben, dass Sie schnell viel Geld verdienen können, doch erhalten dann auch andere Vereine weit mehr, als ihnen zusteht – was sicher keine realistische Simulation mehr erlaubt.

3. Auch mit Ihren Jugendspielern können Sie gutes Geld verdienen. Geben Sie einigen guten Kickern einen Amateur- oder Profivertrag und setzen Sie diese dann nach Ablauf der 90-Tage-Frist auf die Transferliste. Meist muss man die Ablöseforderung schrittweise senken, aber es bleibt immer noch ein Gewinn.

An die Börse!

1. Es gibt aber natürlich auch Mittel, um seine Finanzen zu stärken, die nicht durch Manipulation der Vereinswerte zustande kommen. Auch wenn das Beispiel Borussia Dortmund in der Bundesliga nicht gerade ein Paradebeispiel für riesige Börsengewinne ist, können Sie im **FM 2003** durch eine Umwandlung Ihres Clubs in eine Aktiengesellschaft richtig Geld scheffeln.

2. Die Voraussetzungen sind dafür natürlich happig: So müssen Sie beispielsweise mindestens drei Jahre in einem Verein tätig sein und im Jahr vor der Aktienumwandlung Gewinn erwirtschaftet haben. Der erste Punkt ist der schwierigste. Gerade bei hochklassigen Clubs mit unruhigen Vorständen müssen Sie wirklich drei Jahre lang Erfolge vorweisen können, um nicht geschmissen zu werden.

3. Dafür lohnt sich die Umwandlung in eine AG aber auch. So fließen nach der Wandlung schon mal lockere 350 Millionen Euro auf das Vereinskonto. Bei einem mittelklassigen Club ist die Chance, drei Jahre hintereinander tätig zu sein, deutlich größer, dafür wird dieser Verein nicht so viel Geld für seine Aktien bekommen. Lohnen wird es sich aber auf jeden Fall.

4. Eine schwierige Hürde ist oft auch, dass Sie im Vorjahr Gewinn erwirtschaftet haben müssen. Wenn Sie dieses Ziel zu verfehlen drohen, sollten Sie kurzfristig alle Ausbaumaßnahmen einstellen, einige Gehälter kürzen und zur Not sogar einen Top-Star auf die Transferliste setzen. Das tut zwar sportlich erst einmal weh, doch nach der erfolgreichen Umwandlung in eine AG haben Sie meist so viel Geld, dass Sie locker einen besseren Spieler erwerben können.

Wie komme ich auf den Titel des Kicker?

1. Da natürlich nach einem Textmodusspiel keine Grafiken aus dem Spiel vorliegen, wird in diesem Fall für die Zeitung auf vorbereitete Screenshots zurückgegriffen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, die vorhandenen Grafiken zu erweitern.

2. Die Grafiken müssen sich hier befinden: \user\newspaper. Sie können auch für den Textmodus weitere Hintergründe selbst in das Spiel einbauen. Dazu müssen Sie selbst gemachte Screenshots aus dem Spiel wie folgt benennen: Neutral + Zahl.bmp. Diese Screenshots werden verwendet, wenn es keinen Sieger gibt oder wenn ein allgemeiner Screenshot für den Spieltag ausgegeben wird. Beispiel: Neutral9.bmpWappenname + Zahl.bmp. Diese Screenshots werden verwendet, wenn es einen Sieger gibt. Schauen Sie dazu unter \badges zunächst nach dem Wappennamen des Vereins. Beispiel: Dortmund3.bmp.

Screenshots können entweder über ALT+ DRUCK oder über ein spezielles Screenshot-Tool (zum Beispiel in PaintShop Pro enthalten) erstellt werden. Die Integration von Fanplakaten funktioniert fast genauso wie bei den Zeitungsbildern. Die Grafiken müssen sich hier befinden: \user\FanBanner. Diese müssen Sie nach dem gleichen Verfahren wie bei den Zeitungsbildern benennen (siehe auch die Beispiele im Verzeichnis): Wappenname + Zahl.Tga. Es werden TGA-Dateien mit Alpha-Kanal verwendet. THORSTEN SEIFFERT



PRESSESPIEGEL Sie können sich selbst auf das Titelblatt des „Kicker" befördern. Dafür müssen Sie nur einen Screenshot einbinden.

Gothic 2

Es ist größer, es ist besser, es ist das Weihnachtsfest für Rollenspieler. Unser Weihnachtsgeschenk ist das Lösungs-Tagebuch unseres Redaktionspaladins.

Tagebuch eines Ex-Knackis, Kapitel 1 - Die Bedrohung

Ein böses Erwachen

So ein Mist, da schafft man dieses geifernde Schläfer-Vieh aus der Welt und zum Dank erwarten einen nur neue Probleme in einer neuen Welt. Kaum bin ich bei mir, blick ich auch schon wieder in die Visage von diesem Xardas. Mal hören, was der olle Zauberhansel für mich parat hat. Okay, ich soll den Mund halten, wenn mich einer nach ihm fragt, das werd ich mir merken. Mein Auftrag: Das Auge Innos von den Paladinen aus Khorinis holen, das klingt easy.

Ich kann's nicht lassen

Mal sehen, was es hier im Turm von Xardas so gibt. Na bitte: Beim Lesen der verschiedenen Wälzer gibt's Erfahrungspunkte, immer nur her damit. Die Rezepte schreib ich mir mal auf, man weiß ja nie. Ein Schlüssel auf dem Tisch im oberen Turmzimmer? Na, selbst schuld, wenn Xardas den rumliegen lässt. Eingesackt und die Truhe damit aufgemacht. Goil, Schwert und Gold, was willste mehr.

Ein böses Erwachen

Fusel zusammenmixen, macht Laune und spart 'ne Menge Gold.
Benötigt wird immer eine Laborflasche, die verbraucht wird. Außerdem muss man sich Alchemie beibringen lassen, das erledigt zum Beispiel Ignaz in Khorinis. Das Beste ist: Durch das Brauen von Stärke- und Geschicklichkeitstränken kann man jede Menge Lernpunkte einsparen und in andere Talente investieren.

Zutaten:	
Mana Essenz	2 Feuernesseln, 1 Feldknöterich
Mana Extrakt	2 Feuerkraut, 1 Feldknöterich
Essenz der Heilung	2 Heilpflanzen, 1 Feldknöterich
Extrakt der Heilung	2 Heilkräuter, 1 Feldknöterich
Elixier der Heilung	2 Heilwurzeln, 1 Feldknöterich
Elixier des Lebens	1 Heilwurzel, 1 Kronstöckl
Elixier der Magie	1 Feuerwurzel, 1 Kronstöckl
Trank des Geschicks	1 Goblinbeere, 1 Kronstöckl
Trank der Stärke	1 Drachenwurzel, 1 Kronstöckl
Trank der Geschwindigkeit	1 Snapperkraut, 1 Feldknöterich

Der erste Freigang

Verdammt viel Grünzeug um den Zauberturm, wette, da liegt einiger Krempel zum Einsacken herum. Wusst ich's doch! Gleich links vom Wasserfall gammelt ein Skelett mit Bogen, einigen Pfeilen und Spruchrollen vor sich hin. Rein in die Gobohöhlen und durchgeschnetzelt. Im Tal dahinter ist auf dem abschüssigen Pfad hinter dem Baumstumpf ein weiteres „Schatzskelett" versteckt. Im Talkessel ist hinter der Blutfliege eine Höhle. Dort lehnt am Grabstein Lotars ein rostiges Schwert.

Gequassel mit Lester

Im Talkessel find ich glatt noch 'nen bekannten Gesichtskrapfen – Lester. Nach dessen Drachengesabbel schick ich ihn zu Xardas. Werd mal nach ein bis zwei Tagen ebenfalls zu Xardas wackeln, bestimmt rückt der noch was raus.

Olle Kumpels

Ein paar Goblins und Wölfe weiter unten im Tal hängt ein Bandit rum. Bei so 'nem Gesocks muss man auf der Hut sein, also erst mal nachhaken, was er will. So blöd werd ich kaum sein, ihm einfach zu folgen. Siehste, hat sich doch gelohnt, jetzt, wo er weiß, dass ich ein Ex-Mithäftling bin, ist er gleich freundlicher. Den beiden Kollegas in der Höhle hau ich trotzdem eins vor den Latz.

Auf die Knie

Bei den Götterschreinen des alten Innos muss ich immer klein beigeben, Kohle beim Gebet abdrücken lohnt sich nämlich. Ab 50 Gold wird's interessant, Bonus-Lebenspunkte oder -Stärke sind nicht verkehrt. Gut, dass man vorher speichern kann. Das sollte man auch grundsätzlich vorm Beten oder Spenden machen, denn die Götter sind schon mal launisch und das Ergebnis variiert.

Im Abseits

Sauber, so viel Gegend und ich kann nur in der Nähe der Straße rumlaufen. Für lange Wald- und Wildniswanderungen hat man einfach zu wenig Muckis auf den Knochen. Immer schön abwarten, nach den ersten Trainingsstunden und mit gescheiter Rüstung und Bewaffnung wird sich das bald ändern.

Landarbeit

Viel Wahl hab ich ja nicht, also schlag ich den Weg zum erstbesten Bauernhof ein. Schafheinzel Maleth hatte auch schon das Vergnügen mit den Banditen in den Bergen. Also kehrt marsch und dem Kumpel vorm Banditenlager klargemacht, dass es besser ist, Leine zu ziehen. Maleth wird über die Nachricht hocherfreut sein.
Ganz in der Nähe des Bauernhofs hockt Händler Canthar faul auf einer Bank. Sein Angebot mit dem Passierschein für die Stadt Khorinis schmeckt mir gar nicht. Okay, ich muss seinen Wisch auch nicht annehmen, es gibt ja bestimmt noch andere Wege. Eine Pfanne und eine Flasche Fusel kauf ich mir trotzdem, bevor ich zum Bauernhof trabe.
Der Chef auf dem Hof heißt Lobart, für ihn soll ich Rüben ziehen. Was soll's, kann nicht schaden, mal was zu tun. Das Biogemüse abgeliefert, schau ich mir mal die Ische vom Bauern an. Die will lieber 'ne Pfanne, statt ... na ja, kann'se haben. Jetzt hau ich erst mal Vorarbeiter Vino auf dem Kornfeld an. Der Name ist Programm – geb ich ihm halt den Fusel und er ist selig. Na endlich, Lobart rückt die Klamotten jetzt günstiger raus. Damit komm ich in die Stadt rein und kann auf Canthars Passierwisch getrost verzichten.

Khorinis

Das fängt ja gut an, die Torwache ist neugierig wie sonst was. Was sagte Lobart noch? Ach ja, zum Schmied soll ich gehen, sauber, richtige Antwort, 25 Erfahrungspunkte mehr aufm Konto. Kaum drin, quatscht der nächste Moralwächter los, angesichts der Blechmenge, die Lothar am Leib trägt, hör ich lieber geduldig zu und stell mich brav.

Lasst mich Bürger werden!

Toll, ich darf erst ins obere Viertel zu den Paladinen, wenn ich Bürger bin. Laut Lothars Gesabbel muss ich dafür hier bei einem der Handwerksmeister in die Lehre gehen. Bevor ich mich entscheide, schau ich mich aber erst mal in Ruhe und ausgiebig um. Gibt bestimmt 'ne Menge zu tun. Sieh an, bei Andre in der Kaserne gibt's auch eine Alternative. Wenn die Diebesgilde hochgenommen wird, muss man kein Bürger sein, um die Milizklamotten anziehen zu dürfen.

Die Handwerksmeister

Matteo und Gritta

Matteos Stimme bekomme ich, wenn ich ihm seine Kohle von Gritta wiederbeschaffe. Das



WALDESLUST Das idyllische Plätzchen lädt zum Stöbern ein. Hinter den Bäumen finden Sie einen Kurzbogen, Pfeile und einige magische Spruchrollen.



AUF LEISEN SOHLEN Wer schon früh die Disziplinen Schleichen und Schlösserknacken erlernt, hat keine Geldprobleme mehr beim Shopping in Khorinis.

saubere Flittchen vom Tischler Thorben ist eine Zicke erster Güte. Dauernd sülzt sie von ihrem verstorbenen Mann herum. Doch als ich ihr drohe, ihre Fummel zu verkaufen, wird sie weich und rückt den Zaster raus. Auch wenn's juckt, das Gold zu behalten, lieber bei Matteo abliefern und sich damit den ersten Fürsprecher schaffen.

Felle für Bosper

Bogenmacher Bosper ist beklaut worden, darum kümmere ich mich später, jetzt müssen erst mal sechs Waldheuler dran glauben. Ex-Lehrling Bartok kommt mir da gerade recht. Für 50 Gold hilft er einem beim Jagen. Ist nicht unbedingt nötig, aber wer schon bei Wölfen abnibbelt, findet in Bartok eine echte Hilfe. Aber nicht zu tief rein in den Wald, das kommt erst später!

Der Segen der Götter

Tischler Thorben nervt rum und schickt mich zu den Heiligen im Ort. Vatras im Tempel kann ich nix vorlügen, also bleib ich bei der Wahrheit und kassiere den ersten Segen. Beim Markt nahe beim Osttor lungert Daron herum, der Feuermagier. Also noch einmal Heiligkeit heucheln und als doppelt Gesalbter bei Thorben das Lob abholen – komm mir vor wie ein Apportierhündchen.

Eine große Herausforderung

Schmied Harad hat sie nicht mehr alle. Mit meiner miesen Ausrüstung soll ich einem Ork die Waffe abluchsen? Okay, da muss die Trickkiste herhalten. Im Wald vor dem Südtor (da führt einen Bartok zum Jagen hin) treibt sich ein Schattenläufer herum. Dahinter lagert der Ork. Kurz vor dem Vieh rumgehopst und wenn es sich einem an die Fersen heftet, einfach nahe am Schattenläufer vorbeidüsen. Dummbatz Ork verzettelt sich mit dem Vierbeiner und ich geb ihm den Rest. Sobald sich der Schattenläufer verzieht, gehört uns die Orkwaffe. Harad wird staunen. Wem das zu aufwendig ist, der schnüffelt hinter dem Osttor mal nach links, den Graben entlang. Dort ist – etwas versteckt – eine Höhle mit zwei Herumtreibern und einigen Riesenratten. Im Boden der Höhle steckt eine leichte Orkaxt, die Harad auch zufrieden stellt.

Qual der Wahl

So, damit hätt ich mich genügend eingeschleimt, bei welchem Meister ich nun anfange, mach ich mal davon abhängig, als was ich hier auftreten will. Als Schwertklopper macht der Schmied am ehesten Sinn, Trankmixer gehen zu Constantino und Nachwuchs-Wilhelm-Tells zu Bosper.

Zeitvertreib am Marktplatz

Canthars Gefallen

Ich sagte doch, man braucht Canthars Wisch nicht. Wer ihn trotzdem angenommen hat, kommt jetzt um den lästigen Gefallen nicht herum. Wer partout Skrupel hat, Sarah eins auszuwischen, steckt ihr zwar Canthars Brief zu, petzt die Sache aber bei Andre. Damit macht man sich zwar bei Canthars Freunden unbeliebt, damit lässt's sich aber leben.

Ein dreister Dieb

Händler Jora ist bestohlen worden. Er verdächtigt einen gewissen Rengaru. Der Langfinger treibt sich abends immer am Freibierstand herum. Auf den Diebstahl angesprochen, macht der Feigling die Mücke, es ist aber kein Problem, ihm zu folgen. Ich könnte ihn laufen lassen und Jora einfach die Kohle geben, aber ich mag keine Konkurrenz, also ab mit ihm in den Knast, Andre von der Miliz zahlt obendrein gut.

Das Hafenviertel von Khorinis

Der irre Fellan

Im Hafenviertel treffe ich Alwin. Der Schafschlächter ist von Fellans Gehämmer völlig genervt. Da Fellan nicht einsichtig ist, helfen nur ein paar Schläge. Umbringen muss man den Kerl nicht, sonst gibt's nur Ärger mit den Bürgern. Der Ärger ist ohnehin da, Andre ist beim nächsten Treffen recht stinkig wegen der Aktion und lässt mich 50 Gold berappen. Hätte ich das Ganze nachts ohne Zeugen gemacht, wäre mir das Bußgeld erspart geblieben.

Das Experiment

Der Quacksalber Ignaz im Hafenviertel sucht einen Handlanger für ein Experiment. Jemanden verärgern, das klingt gut. Allein muss derjenige sein, da fällt einem doch sofort der Schafhirte Maleth bei Lobart ein. Ein gut gezielter Schlag auf die Backen und dann nix wie ab durch die Mitte. Wenn Schäfchen-Maleth die Verfolgung aufgibt und wieder umkehrt, schnell den Zauber auf ihn angewandt. Ignaz ist erfreut über das Experiment und bringt einem Alchemie bei.

Alriks Schwert

Alrik veranstaltet Prügeleien hinterm Lagerhaus, prima, fürs Aufs-Maul-Hauen gibt's auch noch Zaster, das ist nach meinem Geschmack. Bevor ich eine zweite Runde bestreiten kann, muss ich Alriks Schwert beschaffen. Die Klinge hat Händler Jora am Marktplatz. Gut, dass ich



ihm vorher geholfen habe (Ein dreister Dieb), so bekomme ich das Schwert für lau.

Informationen für Garvell

Dem Schiffsbauer im Hafenviertel geht die Muffe. Für Informationen rückt er etliche Erfahrungspunkte raus. Einfach immer schön die Paladine anquatschen und fragen, warum die in Khorinis sind. Die nötigen Infos hab ich schnell beisammen.

Billige Kartenbeschaffung

Kartenschmierfink Brahims hat ganz schön happige Preise. Da schleich ich mich lieber mal nachts ins Haus und klau die Karten aus der Truhe, gleich rechts hinter dem Eingang (Kombination: 2x links, 2x rechts, links, rechts).

Schläger Moe

Wer noch nicht bei der Miliz ist, bekommt von Moe an der Hafenkneipe ständig eins aufs Maul. Auf wundersame Weise ist der Bastard völlig handzahm, wenn man später die Klamotten der Miliz trägt.

Die Schatzinsel

Bei einer Paddelrunde an der Küste geh ich doch mal bei der südwestlichen Insel an Land. Auf der Westseite ist doch tatsächlich eine Höhle versteckt. Die Schatzkammer hat eine fiese Bodenfalle, die man aber überspringt, wenn man sich ganz rechts oder links hält. Die Kombination für die Truhen lautet: rechts, 2x links, 3x rechts, links.

Geh'n wir halt zur Milizei

Wo ist Peck?

Hab mich für 'ne Lehre bei Bosper entschieden und arbeite nun für Andres Miliz. Klar gibt's auch andere Wege, aber mit einem muss man ja anfangen. Milizchef Andre hat Arbeit für mich, einer der Söldner namens Peck macht blau. War ja klar, Peck treibt sich im örtlichen Puff im ersten Stock herum, statt zu arbeiten. Er will, dass ich mein Maul darüber halte, wo ich ihn getroffen habe – muss ich mir noch überlegen. Erst mal zurück zu Andre und Meldung machen. Wenn ich bei der Wahrheit bleibe, gibt's 25 Punkte extra. Dafür ist Peck mies drauf und gibt mir nur ein rostiges Schwert. Dann also doch lieber Andre belügen, Peck rückt dann ein „Edles Schwert" raus (Stärke 30 nötig). Die Kiste kann man nachts übrigens problemlos knacken, da stört sich keiner dran (Kombination: rechts, links, rechts, 2x links, 3x rechts). Jetzt gönn ich mir erst mal einen Schluck in der Hafenkneipe, Arbeit macht durstig.

Kneipenvisite

Kardif, der speckige Barkeeper, steckt mir was von einem Typen, der sich hinterm Fischladen aufhält und mich unbedingt sprechen will. Der Junge nennt sich Attila und entpuppt sich als echte Nervensäge, weil er mir ans Leben will. Mist, das kommt davon, dass ich vorher Rengaru an die Miliz ausgeliefert habe. Egal, muss Attila eben auch abnibbeln. Kardif wird auch noch was von mir zu hören kriegen, beim nächsten Besuch in der Kneipe entschuldigt er sich mit 50 Erfahrungspunkten.

Ein Paket voller Kraut

Wieder in der Kaserne, hetzt mich Andre zum nächsten Fall. Ich soll das Drogenkraut aufspüren. Mortis in der Schmiede der Miliz ist die erste Infoquelle in diesem Fall. Die Spur führt in die Hafenkneipe. Kardif steckt mir, dass ein Söldner das Paket hatte. Ich schnüffel mal ein wenig im Lagerhaus herum, der Bandit da pöbelt mich sofort an. Kaum liegt er flach, finde ich in der Truhe dahinter das gesuchte Paket. Kehrt marsch zu Milizchef Andre.

Der Kraut-Handel

Boss Andre will noch mehr über die Krautsache wissen, also nochmal ins Hafenviertel, Kardif ist wie immer eine gute Quelle, die mich zu Meldor, dem Bodyguard vom Geldleiher, führt. Der schickt mich ins Bordell. Na, wenn das mal kein guter Auftrag ist! Diesmal hab ich auch genügend Gold dabei, um mich mit Nadja zu amüsieren. Die ist ihr Gold echt wert, bevor es aber ans Eingemachte geht, frag ich sie in ihrem Zimmer noch mal nach dem Kraut. Na also, Borka verkauft das Zeug vor der Tür. Natürlich verpetz ich nicht die süße Nadja, schließlich möchte man ja vielleicht noch mal ... Andre ist hocherfreut, wie ich den Fall gelöst habe.

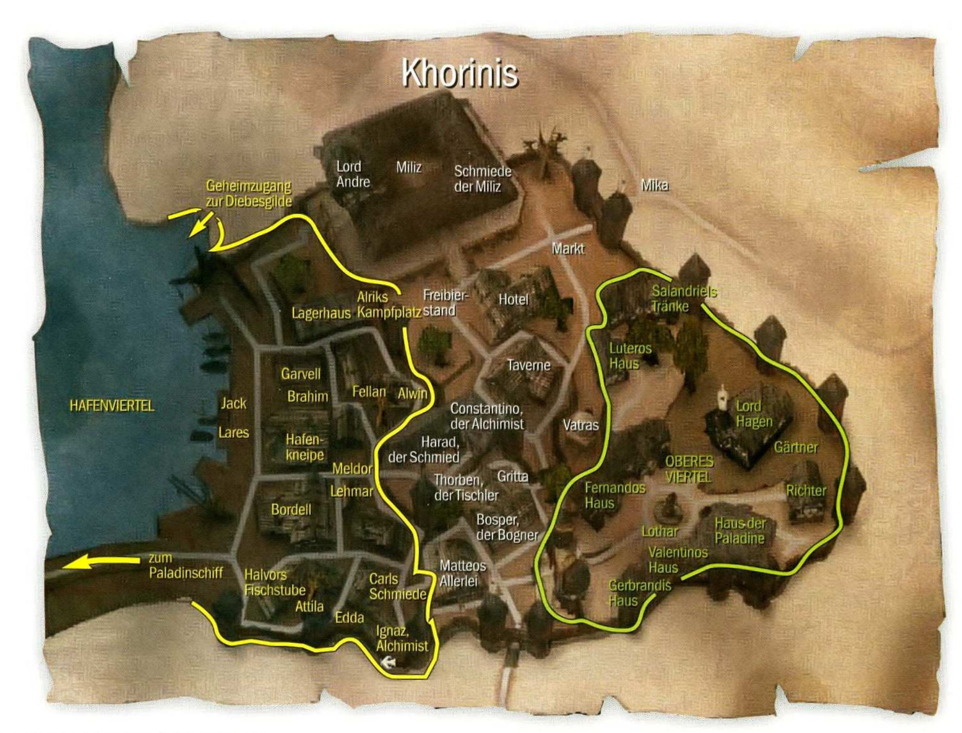
Probleme auf Lobarts Hof

Zur Abwechslung hat Andre mal leichte Kost für mich. Auf Lobarts Feldern mümmeln bloß einige Feldräuber umher. Sobald die Biester die Beine nach oben strecken, ist die Sache erledigt. Lobart freut sich 'n Loch in den Bauch und Andre ist zufrieden mit mir.

Die Diebesgilde

Diebesgesindel

Langsam wird es Zeit, den von Meersalz zerfressenen Schlüssel, den ich Attila abgenommen habe, zu benutzen. Bingo, beim Paddeln an der Hafenmauer treffe ich auf eine versteckte Tür. In dem Rattenloch von Kanalisation hält sich die Diebesgilde auf. Jesper hält dort Wache und führt mich zur Obermieze Cassia. Ob ich der Diebesgilde beitrete, muss ich mir



noch überlegen. Anlegen kann ich mich noch nicht mit dem Gesindel, also sag ich erst mal Ja. Verpfeifen kann ich die Bande ja immer noch. Und sieh einer an, Jesper weiß auch was über Bospers gestohlenen Bogen. Für die Kiste brauch ich allerdings einen Dietrich (Kombination: 2x rechts, 2x links, rechts). Die Gilde verlangt fürs Schlösserknacken allerdings 300 Gold. Thorben macht's schon für 200.

Constantinos Ring

Cassia hat einen ersten Auftrag für mich, sie will Constantinos Ring. Der Trankmischer ist echt 'ne taube Nuss. Am hellichten Tag reingeschlichen und mit 'nem Dietrich seine Truhe geknackt (Kombination: links, 2x rechts, links, rechts). Den Klunker liefer ich bei Cassia ab, jetzt bin ich Mitglied bei der Gilde. Bevor ich die Gang allerdings bei Andre verpfeife, hör ich mir erst mal an, ob es noch andere lukrative Jobs gibt.

Die Blutkelche

Cassias zweite Aufgabe ist schon etwas aufwendiger. Die Kelche sind, bis auf eine Ausnahme, im oberen Viertel versteckt und allesamt wohl behütet. Um alle sechs Kelche zu finden, ist Taschendiebstahl Pflicht, außerdem ist ein Geschicklichkeitswert von 30 nötig.

Fundorte der Kelche

1. Gerbrandts Haus: im ersten Stock in der Truhe (Kombination: 2x rechts, links, 2x rechts, links).
2. Im Haus links von Salandriels Laden in der Truhe, der Schlüssel dafür liegt auf dem Kamin.
3. Im Haus von Lord Hagen, oben im Zimmer neben Cornelius auf dem Kaminsims
4. Im Haus von Lutero liegt ein Pfandbrief: Lehmar, der Geldsack, hat einen Blutkelch in seiner Truhe (Kombination: links, 2x rechts, links, rechts).
5. Dem Richter klau ich 'nen Schlüssel aus der Tasche und benutz dann das Schild mit den gekreuzten Schwertern. Im Geheimraum unten ist die Truhe mit dem Kelch.
6. Dem ollen Valentino nehm ich auch den Schlüssel weg. In seinem Haus ist oben eine erloschene Lampe, die sich bewegen lässt. Damit wird unten eine Geheimnische geöffnet, in der sich der letzte Kelch befindet.

Der Verrat

Nachdem ich mir die Belohnung bei Cassia abgeholt habe, hat sie nichts mehr für mich zu tun. Wird Zeit, Andre von der Gilde zu berichten. Jetzt muss ich die Gildenmitglieder meucheln, na, die werden sich wundern. Ups, Cassia hat es faustdick hinter den Ohren, am besten lock ich die zu Mika am Osttor. Zusammen mit dessen schlagkräftiger Unterstützung lässt sich auch das Problem Cassia einwandfrei aus der Welt schaffen. Mal sehen, ob Andre dafür noch ein Kopfgeld springen lässt.

Zeit für einen Ausflug

Bauer in Not

Am Markt erzählt man sich ständig was von Banditen, also erkunde ich mal die Gegend und lande dabei auf Akils Bauernhof. Bauersfrau Kati ist in Sorge um ihren Macker Akil, der von Banditen bedroht wird. Der Knecht auf dem Feld, Randolph, sichert mir zu, im Kampf zu helfen. Das reicht aber alles noch nicht. Die Jungs sind einfach zu gut. Aber Moment, am Osttor bot sich doch Mika an. Nix wie hin, die zehn Öcken berappt und schon kriegen die Banditos mächtig eins auf den Hintern. Da Bauern ohnehin knapp bei Kasse sind, frag ich erst gar nicht nach Gold. Gut so, denn das bringt 20 Punkte zusätzlich aufs Erfahrungskonto. Wer flink ist, schnappt sich im Gemetzel die Sachen der Leichen, bevor es die Bauern tun.

Leere den Krug in einem Zug

Nach dem Kampf mit den Banditen plaudere ich noch ein wenig mit Knecht Randolph. Er erzählt was übers Wettsaufen in der Kneipe „Zur toten Harpie", bei dem ein gewisser Rukhar tricksen soll. Betrüger kann ich nicht leiden, also biete ich an, Rukhar auflaufen zu lassen. In der Kneipe finde ich im oberen Stokkwerk Wasserflaschen, eine davon müsste ich in Rukhars Truhe schmuggeln. Bloß wie da rankommen? Ich nehm mir in der Kneipe ein Zimmer (der Schlüssel passt übrigens für beide Zimmer) und penne bis Mitternacht. Rukhar steht jetzt nicht mehr vor seiner Truhe und schon wandert das Wasser hinein. Jetzt schlag ich ihm 'ne Wette vor und setze die vollen 100 Gold. Randolph pump ich die zehn Gold Mindesteinsatz und dann wackle ich mit ihm zum Bierstemmen. Die Jungs hau'n sich jetzt ordentlich eins hinter die Binde und ich darf nicht dabei sein. Mist, muss ich mich eben zwei Tage lang in der Gegend herumtreiben. Erst wenn Wirt Orlan nicht mehr vor der Kneipe steht, ist die Sauferei vorbei.

Bruderzwist

Als ich wieder mal Randolph auf Akils Hof besuche, rede ich mit den Knechten Egill und Ehnim auf dem Feld. Die beiden haben einen an der Waffel, erst muss ich ihre Beschimpfungen hin und her tragen und dann hau'n die sich die Schädel ein. Immerhin bringt das 50 Erfahrungspunkte.

Khorinis, das obere Viertel

Der Gärtner

Langsam fühl ich mich fit genug, um meiner Hauptaufgabe nachzugehen. Also ab ins Viertel der gut Betuchten in Khorinis. Dort arbeitet in der Nähe des Rathauses ein Gärtner. Jetzt zahlt sich schon die Mitgliedschaft in der Diebesgilde aus. Steckt er mir doch, dass die reichen Wohnhäuser Geheimräume haben, die mit Schaltern geöffnet werden. Das verspricht doch fette Beute.

Lord Hagen

Endlich habe ich meine Audienz bei dem Paladinboss. Brav erzähle ich, was Xardas mir aufgetragen hat. Der Anführer der Blechheinis, Lord Hagen, riskiert 'ne dicke Lippe und will das Auge Innos erst rausrücken, wenn ich ihm einen Beweis für die Drachenexistenz bringe – war ja klar.

Kapitel 2 - Rückkehr in die Kolonie

Vorbereitung zur Reise

Ich soll also ins Minental und Garond in der Burg des Alten Lagers aufsuchen. Immer eins nach dem anderen. Dort soll es von Orks nur so wimmeln, da werd ich erst noch ein wenig trainieren müssen. Händler Fernando will auch noch wissen, wie es um das Erz in der Mine steht. Zum Lohn gibt's einen magischen Ring. Der Heiler Vatras hat nun auch noch einen Job, das wird gleich mit erledigt. So kommt man auch mal zu den Pfaffen im Kloster. Zielperson Isgaroth hängt in dem Schrein vorm Kloster ab.

Dragomirs Armbrust

Beim Herumwandern treff ich den Jäger und Lehrer Dragomir. Der macht aber auch nichts umsonst. Erst will er seine Armbrust wiederhaben. Der seltsame Steinkreis, an dem er sie verloren hat, ist auf der Übersichtskarte eingezeichnet – das ist der einfache Teil. Der direkte Weg dorthin ist allerdings gespickt mit Wargen und Skeletten, also nichts für Anfänger. Wenigstens lassen sich die Truhen bei Dragomir problemlos öffnen.
Die rechte: rechts, 2x links, rechts, 2x links, rechts. **Die linke:** links, rechts, links, rechts

Grimbald

Bei dem vielen Gelatsche im Norden lassen sich jede Menger Scavenger, Lurker und Blutfliegen schlachten. Da kommt bei dem großen See der Jagdlehrer gerade recht. Die paar Snapper sind leicht geplättet. Grimbald lehrt einige Jagddisziplinen: Crawlerplatten und Zangen rausschneiden, Klauen hacken sowie das Ziehen von Blutfliegenflügeln und -stacheln. Jede Disziplin hat ihren stolzen Preis von fünf Lernpunkten.

Beweise

Mittlerweile hab ich Stufe 10 erreicht, also wage ich mich in den Minenpass vor. Super, die Wachen am Eingang stecken mir, dass dort überall Orks lauern. Mit denen lass ich mich aber nicht ein, sondern nehm im Hohlweg 'ne Abkürzung auf der linken Seite. Die führt über 'ne Steinbrücke und in einen alten Stollen. Auf der anderen Seite halt ich mich gleich wieder links. Den Weg kenn ich nur zu gut. Er führt



BAUERNSEPP Achten Sie beim Kampf auf Akils Hof auf die Bauern, die einem oft in die Quere laufen.



VERSTECKSPIEL Geheimschalter werden nicht mehr hervorgehoben, Sie müssen schon gut hinschauen.



KNEIPENSUFF Holen Sie sich eine Wasserflasche und tauschen Sie den Wacholder in der Truhe aus.

ins Alte Lager. Auf dem Weg dahin lauert rechts ein Drachensnapper. Unten im Tal treff ich auf Jergan, der mich mit einer Nachricht für Oric ausstattet. Gut, dass ich ihn angequatscht habe, er gibt mir den Tipp, den Fluss zu nutzen, um in die Burg zu gelangen. Also schwimm ich bis zur Brücke und arbeite mich vorsichtig an die Mauer heran. Im Schweinsgalopp und mit Ork-Gesocks an den Fersen erreiche ich die hölzerne Belagerungsmaschine auf der Rückseite. Nix wie hochgeklettert an dem Ding und rein in die Burg.
Oric befindet sich im ersten Stock des Ritterhauses in der Burg. Die Nachricht über den Tod seines Bruders bringt 75 Erfahrungspunkte.

Schürfer und Erz

In der Burg treffe ich schließlich auf Garond. War ja klar, der gibt mir erst die Beweise, wenn ich für ihn 'nen Job erledigt habe. Bevor ich loszockle, schau ich bei Tandor vorbei. Er gibt mir nach 'ner kurzen Befragung eine der folgenden Waffen:

Nahkampf, Einhandwaffe	
Steinbrecher	Sch. 35, St. 25, Wert 300
Nahkampf, Zweihandwaffe	
Leichter Zweihänder	Sch. 32, St. 30, Wert 220
Fernkampf, Bogen	
Jagdbogen	Sch. 30, Gesch. 30, Wert 250
Fernkampf, Armbrust	
Leichte Armbrust	Sch. 40, Gesch. 25, Wert 300

Fleisch

Beim Gespräch mit den Rittern kommt mir der Name Engor zu Ohren, der Probleme mit den Rationen zu haben scheint. Als ich ihn treffe, biete ich ihm an, Fleisch zu besorgen. Viel wichtiger für mich ist aber, dass Engor eine schwere Milizrüstung für mich hat. Gut, 2.500 Gold ist 'ne Menge Holz, angesichts der Viecher hier im Tal aber eine notwendige Investition.

Die Befreiung von Gorn

Der Burgrundgang bringt ja schöne Neuigkeiten zutage: Milten erzählt mir, dass Gorn im Kerker festsitzt. Garond lässt ihn für 1.000 Goldstücke frei, der spinnt ja komplett. Milten steuert aber schon mal 250 Gold dazu. Vielleicht gibt Diego ja auch was in den Pott.

Die Suche nach den Schürfern

Zunächst watschel ich in Richtung Alte Mine. Im Stollen treff ich auf Grimes. Der steckt mir, dass Marcos sich der Burg von Westen her nähern wollte. Auf dem Weg dahin kommen mir Banditen in die Quere. Marcos finde ich in der Höhle bei Cavalorns Lager (**Gothic 1**) westlich vom Alten Lager. Zur südöstlichen Mine gelange ich durch das enge Felsental, südlich des Alten Lagers. Die Orks kann ich alle umgehen, lediglich Wölfe, Snapper und Warane schnetzle ich nieder. Silvestro liegt leider nur noch als gammelnder Leichnam in der Mine, Minecrawler haben die Jungs dort niedergemacht. Bei Silvestro finde ich aber eine Notiz.

Snapperjagd

Bei der südwestlichen Mine treffe ich auf Fajeth, für den soll ich die Snapper rund ums Lager erledigen. Bevor ich mich aufmache, quassle ich Bilgot an. Wenn ich ihn aus dem Tal bringe, gibt er mir wertvolle Infos über die Snapper, also willige ich ein. Seinen Kumpel Olav, den er vermisst, habe ich übrigens in der Wolfshöhle südlich des Alten Lagers im Felstental gefunden. Auch mit Tengorn lohnt sich ein Plausch, er gibt mir einen Ring für seinen Kumpel Udar in der Burg mit. Jergon weiß, in welche Richtung Diego losgezogen ist.
Zusammen mit Bilgot zieh ich nun los, um Diego zu finden. Den Rudelführer der Snapper machen wir auf dem Weg zum alten Wachturm kalt. Die Krallen dürften Händler Lutero in Khorinis interessieren.
Diego finde ich in einem Talkessel, ziemlich genau nördlich von der südwestlichen Mine. Auf das Thema Gorn angesprochen, gibt mir der alte Knabe 300 Gold dazu, mit meiner eigenen Kasse dürfte das reichen, um für Gorn bei Garond zu bürgen.

Bilgots Flucht

Bilgot aus dem Tal zu schaffen, ist nicht leicht, da er sich oft selbstständig macht und auch die starken Orks angreift. Wer noch zu schwach für Orks ist, schleicht sich mit dem Knaben durch den Wald östlich vom Alten Lager, an den Orks vorbei.

Bericht in der Burg

Jetzt, wo ich alle Schürfergruppen abgeklappert und auch Bilgot am Talausgang abgeliefert habe, wird es Zeit, Garond aufzusuchen, um das Schreiben für Lord Hagen zu erhalten. Ich geb die 1.000 Gold zwar nur ungern an Garond, aber mein Kumpel Gorn soll nicht länger im Knast bleiben.

Kapitel 3 - Das Auge Innos

Ärger am Start

Kurz vor dem Tor zum Minenpass lungert so ein Schwarzkittel-Magier rum. Sobald der qualmend am Boden liegt, treff ich hinter dem Tor auf Lester. Xardas will mich unbedingt sehen, also nix wie hin. Nach dem Gespräch mach ich mich auf zu Lord Hagen.

Der Weg nach Khorinis

Weitere Schwarzkapuzen lauern mir auf, ist ganz schön heftig. Bei Bauer Lobart lege ich eine Pause ein, der macht sich Sorgen um seine kranke Frau. Vatras soll ein Heilmittel für sie haben.

Alte Geschäfte und Bekannte

Bevor ich zu Hagen gehe, berichte ich Fernando im oberen Viertel von der Erzsache und erhalte meine Belohnung. Die Kralle des Snapper-Rudelführers aus dem Minental liefere ich bei Lutero ab. Zeit, Lord Hagen Garonds Bericht abzugeben. Der nächste Auftrag lautet, die Statue aus dem Kloster zu holen.
Diego will, dass ich ihm sein Gold aus dem Minental hole, das am ehemaligen Austauschplatz liegen soll. Für diesen Auftrag will ich mich aber erst mal verbessern, um mit den Orks fertig zu werden.
Beim Besuch der Milizschmiede gibt mir Peck eine neue Waffe (Rubinschwert) für lau. Die kann ich jetzt gut gebrauchen.

Bennet sitzt im Knast

Beim Besuch im Hafenviertel erzählt mir Lares, dass Schmied Bennet verhaftet worden ist. Mal hören, was da vorgefallen ist. Bennet beteuert mir, dass er unschuldig ist und dass Lord Hagen die Untersuchung führt. Der Zeuge, um den es sich handelt, ist Cornelius, der Sekretär des Statthalters. Der Typ will 2.000 Gold von mir, um seine Aussage zu widerrufen. Das ist entschieden zu teuer, also geb ich ihm eins auf die Mütze. Als ich ihn durchsuche, finde ich ein Tagebuch, sehr schön. Mithilfe der Rolle „Vergessen" lösche ich sein Gedächtnis an meine Tracht Prügel. Lord Hagen wird an dem Tagebuch sicher interessiert sein. Nachdem der Fall geklärt ist, schlägt er mich zum Ritter im Dienste Innos. Als Paladin kann ich jetzt bei Harad, dem Schmied, eine Erzklinge kaufen. Ich muss mich aber zwischen dem Einhänder und dem Zweihänder entscheiden

Einhänder Schaden: 50 **Benötigte Stärke:** 40
Zweihänder Schaden: 60 **Benötigte Stärke:** 40

Orkpräsenz

Auf der Straße in Richtung Akils Hof haut mich so ein Ork-Kriegsherr an. Nach dem Gerede gibt's erst mal Kloppe. Das Gespräch macht mich jedoch stutzig, da sollte ich Lord Hagen Bericht erstatten. Prompt schickt der mich los, die ganze Insel nach solchen Orktrupps zu durchsuchen. Der Hinweis auf den Oberst ist gut, da fällt mir doch glatt die Banditenhöhle ein, die im Wald hinter dem Südtor zu finden ist. Bingo, als die Orkleichen am Boden liegen, fällt mir deren Kriegskarte in die Hände. Die roten Symbole darauf machen die Sache leicht, alle Trupps zu finden. Hagen freut sich wie ein Marzipanschweinchen über meinen Erfolg.

Schafdiebe

Als ich wieder mal bei Akil vorbeischaue, berichtet er von dreisten Schafdieben, die in einer nahe gelegenen Waldhöhle hausen sollen. Das seh ich mir besser mal an. Die Halunken finde ich westlich von Akils Bauernhof. In der Höhle find ich unter anderem einen seltsam aussehenden Fisch, der eine Nachricht enthält. Damit kann ich endlich den Hehler in der Stadt entlarven, es ist der Fischhändler. Damit wäre ein weiteres Problem gelöst.



ÜBERHOLSPUR Statt auf dem Hauptweg den Orks in die Hände zu laufen, kürzen Sie hier einfach ab.



KLETTERPARTIE Schleichen Sie an der Mauer entlang und klettern Sie über die Ramme in die Burg.



FUNDSACHE Kaum erkennbar ist der Zugang zur Schatzhöhle auf der Insel vor Khorinis.

Das Auge Innos

Zeit, mal wieder bei Lord Hagen vorbeizuschauen. Er schickt mich mit einer Botschaft zum Kloster. Pfaffenchef Pyrokar soll mir das Auge geben. Kaum bin ich da, faselt mir der Knilch vor, dass das Auge von Pedro gestohlen wurde. Wär ja auch zu schön gewesen, wenn hier mal was reibungslos klappen würde. Darüber hinaus bin ich auch noch besessen, das haben mir die Schwarzkapuzen vermacht. Pyrokar kann mir allerdings für 300 Gold einen Heiltrank verkaufen. Damit sollte ich sparsam umgehen.
Bevor ich loszockle, haut mich Kuttenbruder Ulthar wegen der Innos-Schreine an – ich möge doch die verunreinigten Schreine mit dem Wässerchen Innos besprenkeln. Bleibt mir nix übrig, als noch mal die gesamte Welt abzulatschen. Gut, dass ich Brahims Karte mit den Standorten der Schreine habe.
Bruder Opolos ist immer an Neuigkeiten interessiert und rückt für jede Info 150 Erfahrungspunkte raus.
Vor dem Kloster laber ich noch mal Jorgen an, er hat die Novizen gesehen, die Pedro verfolgten. Die Irren sind ins Wasser gehüpft, also paddle ich mal hinterher.
Als ich das Wasser wieder verlassen kann, treff ich unten an der Serpentine einen Landstreicher, der das nächste Info-Häppchen für mich parat hat.

Die Suche nach dem Auge

Die Spur von Pedro führt nach Norden zum Steinkreis, bei dem Dragomirs Armbrust gelegen hat. Dort hängt jetzt eine Horde Suchender bei einem Ritual ab. Die Kapuzenmäntel niedergeschnetzelt und mit dem kaputten Auge Innos ab zu Bennet, dem Schmied bei Onars Bauernhof. Der Junge hat's drauf und repariert das Artefakt im Handumdrehen. Ich schau mir derweil mal die Gegend rund um Onars Hof an.

Rund um Onars Bauernhof

Der hungrige Jäger

In einem Seitental stoße ich auf den Jäger Grom. Sobald ich ihm Milch, Brot und Schinken gebracht habe, ist er bereit, mir was beizubringen. Für je fünf Lernpunkte lehrt er einige Jagddisziplinen.

Sekobs Haus- und Hofprobleme

Auf dem Weg zum Großbauer schau ich mal wieder bei Sekobs Hof rein, dort haben sich die Kapuzenträger niedergelassen. Die haben dort nix verloren, also knöpf ich mir die Brüder vor. Sekob ist dankbar und lässt klingende Münzen klimpern.
Sein Sohn Till hat Ärger mit dem Arbeiter Bronko. Der faule Hund muss nur vermöbelt werden, dann geht er wieder brav seiner Feldarbeit nach.
Schafhirte Balthasar hat Stunk mit Bengar, da gibt's also wieder was zu schlichten für mich. Damit Bengar mitspielt, muss ich nach dem Gespräch mit ihm meinen alten Kumpel Wolf vom Hof des Großbauern wegholen. Wolf ist ohnehin von Langeweile geplagt und dankbar für den Auftrag.

Feldräuberjagd

Söldner Fester in der Nähe des Großbauers will ein Feldräubernest ausmerzen, da mach ich doch glatt mit, ist schließlich ein einfacher Job.

Die Vereinigung der Drei

Mit dem reparierten Auge Innos mach ich mich auf den Weg zu Vatras. Er will das Auge einem Ritual unterziehen, ich soll daher Pyrokar und Xardas zum Steinkreis bestellen. Pyrokar zickt etwas rum, für ihn muss ich erst noch eine Extrawurst erledigen. Die Sache mit dem Buch ist aber schnell mit Xardas geklärt. Schließlich willigt der Klosterbruder auch ein. Ich soll mich mit allen dreien beim Steinkreis treffen. Nach dem Ritual bin ich reif für die Drachen, vor der Reise deck ich mich aber noch mal mit Tränken und Zutaten in Khorinis ein, auf keinen Fall darf ich Laborflaschen vergessen, um das Auge nach jedem Drachenkampf wieder aufladen zu können.

Kapitel 4 – Drachenjagd

Drachenjäger

Am Pass ist schon richtig was los, jeder Drachenjäger hat ein Infohäppchen für mich parat. Hokurn weiß sogar etwas mehr, allerdings wird der erst nach etwas Alkohol und Wacholder so richtig redselig.
Kollege Biff kann für 100 Gold angeheuert werden, das ist angesichts der Monsterdichte im Tal wahrlich keine schlechte Idee.

Burgvisite

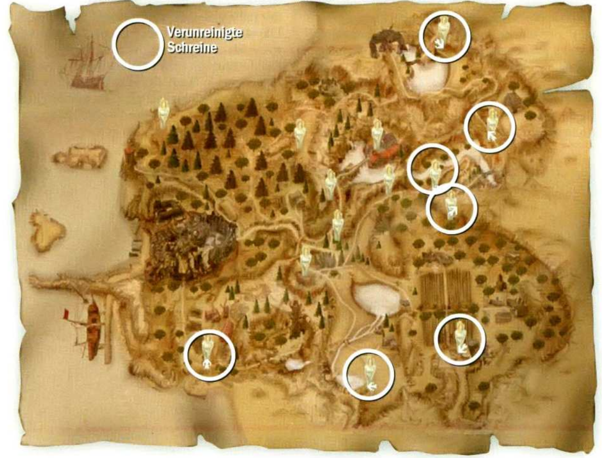
Vor der Drachenjagd schau ich erst mal in der Burg vorbei. Paladin Keroloth ist beklaut worden. Seinen Goldbeutel find ich gleich gegenüber, rechts von Jan auf dem Boden.
Ritter Udar vermisst seinen Kumpel Sengrath, der liegt ziemlich genau östlich der Burg am Orkzaun. Dort lungern allerdings Horden von Orks herum. Biff ist da eine echte Hilfe.
Drachenjäger Jan hat keine Arbeitserlaubnis zum Schmieden, da muss ich Garond mal ins Gewissen reden.
Feros, der Depp, hat sein Schwert verloren. Na gut, biet ich ihm halt meine Hilfe an. Vielleicht finde ich seine Waffe ja.
Paladin Oric möchte, dass ich den Schamanen Hosh-Pak erledige. Der Felsen, auf dem er sich aufhält, ist genau nördlich der Burg. An der Stelle finde ich auch das Schwert für Feros.
Gerold schiebt mächtig Kohldampf, da ich ohnehin genug Fresszeug mit mir rumschleppe, geb ich ihm gern etwas ab. Der Feigling will aber dabei nicht gesehen werden, also muss ich bis Mitternacht warten. Neun Stücke gebratenes Fleisch schiebt er sich zwischen die Kiemen, dann ist er endlich satt und gibt mir außer 350 Erfahrungspunkten auch noch 450 Gold.

Der Steindrache Pedrakhan

Jetzt geht die Suche nach den Drachenviechern lost. Als erstes stiefel ich mal nach Südosten, wo die alte Festungsruine steht. Auf dem Weg dorthin lagern am Hang Gestath und Gorn. Gestath bringt einem bei, wie man Drachen ausweidet, und gibt den Hinweis, dass Wolf Crawlerrüstungen herstellt (zehn Crawlerplatten nötig). Gorn bietet sich als Begleiter an. Angesichts der Echsenhorden und Steingolems nehm ich natürlich jede Hilfe an. Zum Drachen Pedrakhan muss ich allerdings alleine. Gorn geht da nicht mit. Noch schnell überprüft, ob ich auch das Auge Innos trage, und schon trete ich dem ersten Rußhuster gegenüber. Cool, war ja gar nicht so schwer. Jetzt nur nicht übermütig werden, den Drachen ausweiden und dann zurück in die Burg. Im Magiergebäude kann ich das Auge wieder aufladen und bei Garond meine Lorbeeren ernten.

Der Eisdrache Finkregh

Als Nächstes mach mich auf die Suche nach Sylvio, der angeblich im vereisten Gebiet nach 'nem Drachen sucht. In der Richtung zum ehe-



PUTZDIENST Im späteren Spielverlauf müssen Sie für das Kloster sieben verunreinigte Schreine mit geheiligtem Wasser besprenkeln, um sie reinzuwaschen. Unsere Karte nimmt Ihnen die lästige Sucharbeit ab.

Paladins Lieblingsspielzeug

Gegen Ende des Spiels müssen Sie sich immer stärkeren Monsterhorden stellen. Welche Waffe man bevorzugt, ist letztendlich Geschmackssache. Als Paladin greifen Sie auf einige effektive Runen zurück.



HEILIGER PFEIL
Orks aller Art fallen nach zwei bis drei Treffern um wie die Fliegen. Das Gleiche gilt für Echsenwesen. Ein Muss für jeden Paladin.



BÖSES VERTREIBEN/ ZERSTÖREN
Gegen Untote sind diese Runensprüche genial. Selbst die starken Schattenkrieger geben nach drei Treffern klein bei und zerbröseln zu Staub. Auch Dämonen können diesem Zauber nichts entgegensetzen. Achten Sie aber darauf, immer genügend Manaflaschen im Gepäck zu haben.

maligen Neuen Lager treff ich den Kerl doch am Feuer sitzend, mit seinem Kumpel Bullco. Ich soll mal wieder die Drecksarbeit machen und Eisgolems aus dem Weg räumen. Damit nicht genug, der Weg in die ehemalige Wohnhöhle des Neuen Lagers ist auch noch gespickt mit diesen Echsenwesen und weiteren Eisgolems. Schließlich ist auch das erledigt und ich steh dem ersten Drachen gegenüber, Finkregh. Dank des angelegten Auges kann ich mit ihm plaudern, danach geht's in den Zweikampf. Wie sich später herausstellt, ist Finkregh der Stärkste der vier. Beim Rückweg gibt es eine böse Überraschung: Sylvio will den Ruhm für sich und geht mir an die Wäsche. Wem der Kampf zu heftig ist, der kann sich auch einfach mithilfe der Teleportrunen aus dem Staub machen, obwohl das nicht die feine Art ist.

Der Feuerdrache Feomathar

Wieder mit aufgeladenem Auge geht's Richtung Süden zum dritten Drachen auf dem Vulkanberg. Noch mehr Echsen, Feuerwarane und Feuergolems, die sich einem in den Weg stellen. Alles kein Problem mit dem dicken Zweihänder. Nächster Drache, gleiches Spiel. Wie war das noch mit seinem Gerede vom unerreichbaren Hort? Auf dem Rückweg guck ich in der Dunstwolke aus grünem und rotem Nebel mal den Berg hoch. Dort kann man hochkraxeln und findet so den Schatzhort.

Der Sumpfdrache Pandrodor

Auch wenn in den Dialogen und Hinweisen die Rede vom Sumpf im Osten ist, die Himmelsrichtung ist schlichtweg falsch, der Sumpf liegt westlich der Burg (s. Karte). Außer den bekannten Echsen lauern dort noch Sumpfhaie, die man am besten einzeln erledigt. Sobald der vierte Drache entschuppt ist, geht's im Eiltempo zu Garond zurück. Das vierte Kapitel ist damit beendet und es geht wieder raus aus dem Minental.

Kapitel 5 - Der Avatar des Bösen

Xardas ist weg

Mein erster Weg führt zu Xardas, doch am Turm ist nur Lester, der mir einen Brief übergibt. Mit dieser Info marschier ich ins Kloster zu Pyrokar. Jetzt darf ich also in den muffigen Klosterkeller. Dank des Briefes bin ich der Lage, das seltsame Buch zu öffnen. Jetzt schau ich mich mal genauer im Raum um, an der hinteren Wand fällt die Lampe auf. Dran gezogen und schon bewegt sich das Bücherregal zur Seite.

Das geheime Gewölbe

Im Gewölbe klappern jede Menge Knochenmänner herum, schlimmer sind allerdings die Dämonen. Da die jedoch nicht aus ihrer Kammer herauskönnen, werden sie vom Gang aus Opfer meiner Runenmagie. In der Kammer les ich den Almanach und schnapp mir den Runenstein, die Tränen Innos und die Seekarte vom Tisch. Bruder Talamon ist über meine Entdeckung so erfreut, dass er 1.000 Erfahrungspunkte springen lässt.

Die Crew

Wieder bei Pyrokar, erhalte ich den Auftrag, zum Turm von Xardas zu gehen, dort sollen unheimliche Dinge vor sich gehen. Wie sich rausstellt, hausen dort jetzt Dämonen ab, aber nicht lange. Erst nachdem diese Aufgabe erledigt ist, lässt Pyrokar Kapitän Jorgen gehen. Den Seebären schick ich gleich zum Hafen, ebenso meinen Kumpel Milten, der vorm Kloster steht. Bevor ich selber gehe, lass ich mein Schwert noch mal in der Kapelle weihen. Damit hab ich jetzt einen Heiligen Vollstrecker mit Schaden 90, das sollte für alle Gegner reichen.

Mein Weg führt zu Onars Hof, dort heuere ich Gorn an, der mittlerweile auch aus dem Minental eingetroffen ist. Lester hol ich bei Xardas' Turm ab. In Khorinis treffe ich Diego im oberen Viertel und Lares im Hafen. Damit ist die Gruppe komplett.

Die Abreise

Wer noch offen stehende Aufträge hat, sollte die jetzt erledigen. Nach der Abreise gibt es keine Chance mehr, angefangene Quests zu beenden. Wichtig: Für den letzten Abschnitt der Geschichte ist es unerlässlich, das Auge Innos wieder aufzuladen.

Kapitel 6 - Die Hallen von Irdorath

Inselgemetzel

Bevor ich die Insel erkunde, wird erst mal mit allen Anwesenden gequasselt und das Schiff auf Ausrüstung hin inspiziert. Nach und nach arbeite ich mich immer tiefer in die große Höhle oberhalb der Anlegestelle vor. Dickster Brocken ist ein Höhlen-Troll, der einem starken Zweihänder aber nix entgegensetzen kann. Immer abwechselnd links und rechts zuhauen, kein Treffer für das Riesenvieh.

Links die Rampe hoch lungern weitere Orks herum, bei dem Oberst finde ich einen Schlüssel. Damit lassen sich die Zellen hinter dem Troll öffnen. Sieh an, Pedro sitzt da fest. Obwohl ich stinksauer auf den Burschen bin, hör ich ihm geduldig zu und geleite ihn zum Schiff. Zum Dank erzählt er mir von der Geheimtür und wie man sie öffnet (linke Fackel und rechte Fackel im Raum mit dem Oberst betätigen). Die Truhe in der rechten Zellen-



kammer hat übrigens die Kombination links, 2x rechts, 2x links, rechts.

Echsenhöhlen

Noch mehr Gegnerhorden, Echsenwesen und Suchende machen einem das Leben schwer. Und am Ende auch noch ein Drache, gestatten, Feodaron. Der lässt sich aber nach bekannter Manier meucheln. Tja, und nun? Da steht man dumm am Abgrund und kommt nicht weiter. Die Lösung lautet Fernwaffe ziehen und auf die beiden Schalter feuern, die sich an den Türmen gegenüber befinden. Schon fährt eine Zugbrücke heraus.

Dem Ende entgegen

Knackig wird's beim Schattenlord, der sich mit Runenmagie (Böses vertreiben) aber leicht besiegen lässt. In seinen Überresten finden sich weitere Runen für die Untotenbekämpfung und ein Schlüssel.

Kammerspiel

Das Gewölbe mündet in einer runden Kammer mit vier Treppen und je einer Holztür links und rechts. Der rechte Aufgang führt zum Schlüsselmeister. Der muss zwangsweise seinen Schlüssel hergeben. Damit lassen sich die beiden Türen in der runden Kammer öffnen. Mithilfe der Schalter setzt man die Zahnräder in Gang, um die Gitter oben und unten im Gewölbe zu heben bzw. zu senken. Wenn der obere Durchgang offen ist, ist der untere versperrt und umgekehrt. Hinter jedem Gitter liegt eine Endkammer mit verschiedenen Schaltern.
Schalterkombination im Gang hinter dem Schlüsselmeister: Mitte, links, rechts. Anschließend den Säulenschalter aktivieren.
Im Gang hinter den Zombies: Mitte, rechts, links. Anschließend den Säulenschalter aktivieren.
In den unteren Gängen ist keine Kombination nötig.
Sind alle vier Säulenschalter gedrückt, geht's in der zentralen Kammer weiter. Dort sind jetzt vier Druckschalter an Steinsäulen erschienen. Damit wird die große Tür geöffnet.

Halle des Schwarzmagiers

Schnurstracks in die Halle zu stiefeln, ist glatter Selbstmord. Erst mal werden alle Suchenden nacheinander auseinander genommen. In den vier Seitenkammern findet sich noch allerlei nützlicher Krempel (Tränke, Schriftrollen usw.). Frisch gestärkt an den Schwarzmagier herangetreten, faselt er das Ende der Welt herbei. Im Anschluss saugt er erst mal alles Mana weg und auch noch Lebensenergie. Taktischer Rückzug ist da angesagt. Aus großer Entfernung lässt er sich bestens mit der Runenmagie „Böses vernichten" ins Jenseits befördern. Bei seinen Überresten findet man eine Beschwörungsformel. Andächtig kniet man sich vor der großen Metalltür hin und spricht die Formel – Sesam öffne dich, oder wie es bei **Gothic** heißt: **KHADOSH EMEM KADAR.**

Der Drachenmeister

Der finstere Oberboss tritt in abgemagerter Form eines untoten Drachen auf. Nach dem üblichen „Ich werde die Welt beherrschen" geht's zur Sache. Der Unhold kann auch nicht viel mehr als seine Kollegen im Minental. Ich bleib dicht an ihm dran und verpass ihm laufend Seitwärtshiebe mit dem geweihten Zweihänder. Wer zu nahe am Rand der Halle entlangmarschiert, bekommt Probleme, da aus den vergitterten Gängen untote Orks hervorkommen. Also immer schön in der Mitte bleiben. Auf dem Rückweg zur Ankerstelle sammel ich noch meine Kumpels ein. Was auf dem Schiff passiert, muss jeder selbst rausfinden.

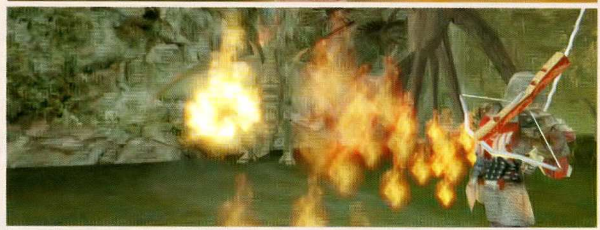
STEFAN WEISS

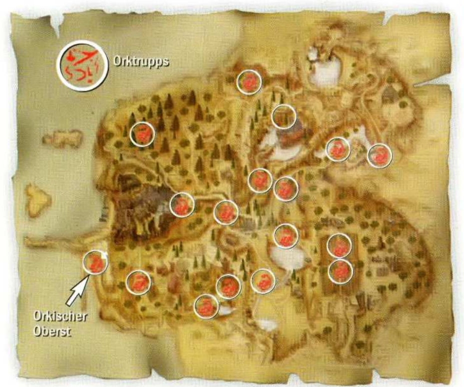
Drachenkampf

Alle Drachen gehen nach dem gleichen Muster vor: Greift man sie frontal an, kicken sie einen weg. Dem Nahkampf versuchen sie immer durch kurze Seitwärtsflüge zu entkommen. Daher gilt:

Am besten von der Seite und mit 'nem Geschwindigkeitstrank intus auf das Schuppentier drauf. Versucht das Vieh auszubüxen, läuft man in die gleiche Richtung und greift sofort wieder an. Wird das Lebenspunktekonto sehr knapp, einfach schnell im Zickzack weglaufen, die Dragos sind faul und folgen einem kaum. Frisch gestärkt startet man dann die nächste Attacke. Die Kämpfe gegen die Drachen sind nicht wirklich schwer, erfordern nur eine Portion Geduld.







KRIEGSLIST Schalten Sie zuerst den Oberst der Orks aus (markierte Stelle). Dann fällt Ihnen diese Karte in die Hand, auf der alle Orktrupps verzeichnet sind.



SESAM ... Wer im Keller des Klosters eifrig alle Gegenstände an der Wand abklappert, findet schließlich den Hebel, um die geheime Krypta freizulegen.

Haegemonia: Legions of Iron

Man nehme die besten Zutaten von Homeworld und Master of Orion, würze das Ganze mit einer guten Prise Babylon 5-Flair und sitze angesichts der Grafikpracht staunend vor dem Monitor. Klar, dass wir Sie mit dem nötigen Rüstzeug versorgen, um den Weltraum erfolgreich zu besiedeln.

Allgemeine Tipps

Hü oder hott?

Die Frage, welche Kampagne Sie spielen möchten, erübrigt sich eigentlich, da nur in der ersten Episode Unterschiede vorhanden sind. Spielanfänger sollten die Erdvariante wählen, da der Spieleinstieg einfacher ist als bei der Mars-Episode.

Ordnung im Chaos

1. Gewöhnen Sie sich an, Ihre Staffeln mit Hotkeys zu belegen. Da Sie jede Staffel mit mehreren Keys belegen können, haben Sie die Möglichkeit, unterschiedlich zusammengesetzte Geschwader zu bilden, um blitzschnell auf verschiedene Situationen zu reagieren. So können Sie zum Beispiel mehreren Staffeln unterschiedliche Schiff-Subsysteme zuweisen und so effektiv angreifen.

2. Mit der gepatchten Verkaufsversion lassen sich auch die Namen der Staffeln problemlos editieren. Auch wenn die Spielnamen in der Regel cool klingen, ist es besser, die Staffeln zum Beispiel nach Bewaffnung oder Zweck zu benennen. Auf jeden Fall sollten Sie sofort am Namen erkennen, um welche Staffel es sich handelt.

3. Sie haben in jeder Mission Zeit, Ihre Aktionen zu planen. Nutzen Sie die Pausetaste. Im angehaltenen Spielmodus können Sie in aller Ruhe den Forschungsbildschirm studieren, das jeweilige Planetensystem, die aktuellen Produktionen usw. Sie können alle Einheiten befehligen, Helden zuweisen und umverteilen – alles kein Problem. Wenn Sie mit allen Aufgaben fertig sind, deaktivieren Sie die Pause. So ersparen Sie sich viel Hektik am Monitor.

4. Die meisten Missionen enden automatisch, wenn das Hauptziel erreicht ist. Oft haben Sie aber zu dem Zeitpunkt noch nicht alles erforscht oder Sie haben ein geskriptetes Ereignis verpasst. Legen Sie sich daher viele Spielstände, auch innerhalb einer Mission, an.

Schiffstechnologie

Welche Schiffsentwicklung ist sinnvoll?

1. Zu Beginn müssen Sie mit den schwachen Jägern auskommen. Entwickeln Sie daher möglichst frühzeitig den Korvetten-Rumpf. Bis zur dritten Episode können Sie problemlos mit den Korvetten alle Gefechte bestreiten. Erst dann lohnt es sich, in die Kreuzer-Entwicklung einzusteigen. Jäger werden Sie nur noch selten benötigen, um zum Beispiel gegnerische Spione schnell abzufangen, wenn sie entdeckt wurden.

2. Es stehen Ihnen in der Kampagne genügend Forschungspunkte zur Verfügung, um alle Forschungen im Bereich Schiffstechnologie zu entwickeln. Natürlich können Sie die Forschung auch Ihrer Spielweise anpassen. Spieler, die mit Sonden nichts am Hut haben oder keine Trümmer sammeln möchten, brauchen für diese Entwicklungen natürlich keine Punkte zu verschwenden. Investieren Sie ruhig in alle Ausrüstungs-Technologien. Die Boni, die Ihre Schiffe davon erhalten, sind alle recht sinnvoll und erleichtern Ihnen die Gefechte.

Waffentechnologie

Ene, Mene, Muh

Gleich vier Waffentechnologien stehen Ihnen zur Verfügung – welche davon Sie wie weit entwickeln, dürfte die Frage mit dem meisten Diskussionspotenzial sein. Die Bandbreite ist einfach enorm und jede Technologie hat ihre Vor- und Nachteile. Für die Kampagne hat sich auf jeden Fall ein Schwergewicht in der Protonen-, Raketen- und Quantenforschung als die effektivste Wahl erwiesen. Auf Ionenwaffen wurde weitgehend verzichtet.

Turm oder Blaster?

1. Sie haben beim Bau Ihrer Schiffe in der Regel die Wahl zwischen diesen beiden Varianten. Treffen Sie Ihre Entscheidung nach dem Verwendungszweck. Schiffe, die für das Planetenbombardement eingesetzt werden sollen, sind mit Blasterwaffen wesentlich effektiver, da sie die Bewohner dezimieren.

2. Für Gefechte im freien Raum geben Sie den Turmvarianten den Vorzug – der Grund liegt klar auf der Hand. Die Gefechtstürme lassen sich viel schneller auf einen Gegner ausrichten als ein ganzes Schiff mit starren Blasterwaffen.

Ohne Moos nix los

Wie bringe ich meine Wirtschaft in Schwung?

Sie werden schnell merken, dass die Forschung und Produktion immense Summen verschlingt. **Haegemonia** bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten, um an Geld zu kommen.

Der Erzabbau

Rufen Sie zu Beginn eines Szenarios die Sternenkarte auf und halten Sie Ausschau nach Erz-Asteroiden. Da die Erzbasen zu den Spezialschiffen zählen, ist ein massiver Einsatz heikel, weil Sie dann keine Raumbasen mehr produzieren können. Mehr als zwei Erzkähne gleichzeitig sollten Sie besser nicht einsetzen. Beuten Sie auch nur die ultrareichen Asteroiden aus, deren Ergiebigkeit ist am größten.

Der Handel

Die Idee mit dem planetaren Handel ist recht nett, aber leider nicht so ergiebig, wie man das gerne hätte. Da auch die Handelsschiffe zu den Spezialschiffen zählen, ist deren Einsatz nur dann ratsam, wenn genügend „Luft" da ist. Außerdem dauert es einfach sehr lange, bis der Geldfluss richtig zum Tragen kommt.

Steuereinnahmen

Was im echten Leben funktioniert, lässt sich auch in **Haegemonia** bestens durchführen. Gegen leere Kassen helfen hohe Steuern. Ein kurzfristiges Anheben auf den maximalen Steuersatz füllt sehr schnell die Kassen. Bei extremen Steuererhöhungen behalten Sie am besten die Moralanzeige Ihrer Bevölkerung im Auge. Wenn es kritisch wird (unter 40), reduzieren Sie den Steuersatz wieder, bis die Moral zu steigen beginnt.

Spionageklau

Ein gut trainierter Spion ist eine hervorragende Geldquelle. Benutzen Sie nach Möglichkeit immer wenigstens einen Spion, der Ihnen permanent Geld in die Kasse spült. Wenn Sie ohnehin gerade einen Planeten belagern, erfüllt der Spion hier ebenfalls seinen Zweck als „Kuhmelker".

Kolonisierung

Macht eine ausgedehnte Planetenbesiedelung innerhalb einer Mission Sinn?

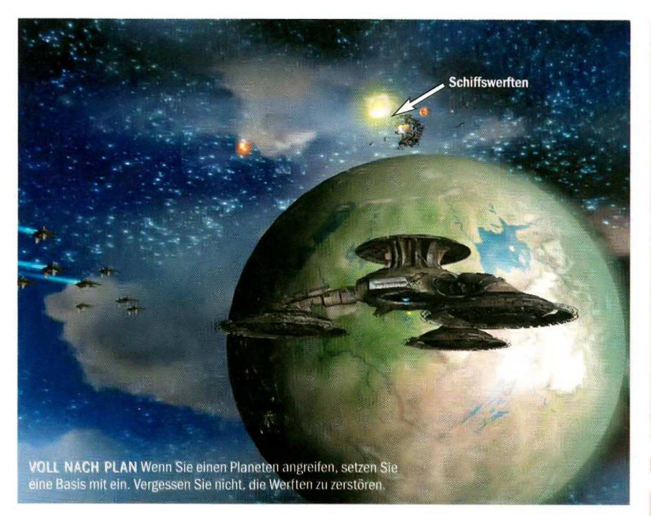
Sie können sich in der einzelnen Mission ruhig Zeit lassen, alle besiedelbaren Planeten zu ko-



DICHTGEMACHT Eine so platzierte Raumbasis wird zur tödlichen Falle für jeden Gegner, der gerade aus dem Springpunkt ins System eintritt.



SPIONAGEBERICHT Achten Sie auf die Texteinblendungen, wenn Ihr Spion Erfolg hatte. Gestohlene Technologien erforschen Sie wesentlich billiger.



VOLL NACH PLAN Wenn Sie einen Planeten angreifen, setzen Sie eine Basis mit ein. Vergessen Sie nicht, die Werften zu zerstören.

lonisieren. Für die Erforschung neuer Technologien ist das von Vorteil, da Sie wesentlich schneller ans Ziel kommen. Lediglich die begrenzte Forschungspunktzahl pro Mission grenzt Sie dann noch ein. Etliche der Missionen in der Kampagne bauen aufeinander auf. Wenn Sie dann in der vorigen Mission tüchtig gesiedelt und geforscht haben, haben Sie in der Folgemission einen besseren Start.

Strukturieren Sie Ihr Imperium

Wenn Sie mehrere Planeten innerhalb eines Systems besiedeln, richten Sie jeden Planeten auf einen Schwerpunkt hin aus. Entwickeln Sie auf kleinen Planeten Fabriken und ein Militärcollege, um dort schnell und vor allem besser ausgebildete Einheiten zu fertigen. Schützen Sie solche Planeten nach Möglichkeit auch mit Orbitalkanonen. Nutzen Sie die großen Planeten, um dort die Bevölkerung zu maximieren. Biosphären und moralsteigernde Bauten sind hier ideal, dadurch entwickeln Sie einen großen Planeten zum Steuer-Goldesel des jeweiligen Systems.

Alle Planeten kolonisieren

Jeder kolonisierbare Planet ist eine Geldquelle. Expandieren Sie also, was das Zeug hält. Selbst kleine Monde sollten besiedelt werden. Nutzen Sie den bevölkerungsreichsten Planeten als Ausgangsbasis für Kolonistentransporte. Bei einer Bevölkerung von einigen Milliarden Menschen ist der Verlust von 30 Millionen Bewohnern für den Transporter ganz schnell wieder ausgeglichen. Transportieren Sie so viele Menschen wie möglich auf neue Planeten.

Schnelles Wachstum

Auf einem neuen Planeten sollten Sie – sofern kein akuter Geldmangel herrscht – die Steuer auf null setzen und ein Wohnbauprojekt starten. Die Bevölkerung explodiert förmlich und schon bald können Sie von Milliarden neuer Bewohner Steuern kassieren.

Helden

Wie setze ich die Helden ein?

Ziehen Sie auf jeden Fall das Handbuch zurate, um die Auswirkungen der einzelnen Fähigkeiten abschätzen zu können. In der Kampagne sind vor allem die politischen und wirtschaftlichen Helden wichtig. Richtig eingesetzt, profitieren Sie enorm durch erhöhtes Bevökerungswachstum und Produktionsboni. Suchen Sie sich vor allem Helden mit Eigenschaften aus, die einen Moralbonus geben. So können Sie erhöhte Steuersätze festlegen, ohne dass Ihre Popularität darunter leidet.

Soldaten

Helden mit Kampfeigenschaften sind hervorragend dazu geeignet, um Raumbasen zu kommandieren. Wenn Sie die Helden in Staffeln einsetzen, müssen Sie immer ein wachsames Auge darauf haben. Im Kampfeinsatz wird ein Held am ehesten verletzt oder gar getötet.

Helden immer einsetzen

Im Eifer des Gefechts vergisst man allzu leicht, Helden zuzuweisen. Machen Sie es sich also zu Beginn jeder Mission zur lieben Gewohnheit, alle Planeten zu überprüfen, Helden zuzuweisen und Staffeln zu ordnen.

Die Raumbasen

Die Wächter im Weltraum

1. Unterschätzen Sie auf keinen Fall die strategische Bedeutung der Raumbasen. Zum einen lassen sie sich zur Verteidigung Ihrer Kolonien einsetzen. Da eine Basis aber immer nur höchstens eine Planetenseite abdecken kann, wird im späteren Verlauf die Planetenverteidigung mit Basen zu aufwendig. Wenn Sie genug Platz und keine Geldprobleme mehr haben, errichten Sie lieber Planetengeschütze für die Bodenverteidigung.

2. Viel wichtiger ist der Einsatz von Raumbasen als Wachposten an den Springpunkten. Die Springpunkte eines Systems sind jeweils ein Knotenpunkt. Mit einer gut entwickelten Basis kann kein Gegner Ihr jeweiliges System überraschend angreifen. Offensiven werden sofort im Keim erstickt. Garniert mit zwei, drei Geleitstaffeln aus Korvetten oder Kreuzern, bildet ein solches Bollwerk ein unüberwindbares Hindernis für den Gegner. In Systemen mit nur einem Springpunkt können Sie so mit minimalem Aufwand das ganze System schützen. Achtung, im späteren Verlauf der Kampagne versuchen die Gegner, Ihre Basen zu umfliegen. Jetzt kommen die Geleitstaffeln voll zum Zuge, um das zu verhindern.

3. Besetzen Sie auch Wurmlöcher, die Sie nicht selber nutzen können. Wenigstens eine Staffel sollte hier stationiert sein, um eventuelle Eindringlinge zu erkennen. Haben Sie ein solches Einbahn-Wurmloch entdeckt, sollte auch hier eine Raumbasis ihren Dienst aufnehmen.

4. Der Clou: Wenn ab der dritten Episode Kreuzer ins Spiel kommen, mutiert ein so geschützter Springpunkt zum Ressourcenlager: Warum? Ganz einfach, zerstörte Kreuzer treiben als Trümmerhaufen im All umher, die Sie dann bequem mit einem Trümmersammler einsacken.

5. Auch wenn die trägen Raumbasen nur langsame Weltraumschnecken sind, sind sie auch hervorragend für die eigene Offensive geeignet. Wenn Sie einen gegnerischen Planeten angreifen wollen, rücken Sie immer mit wenigstens einer Raketen-Basis vor. Bringen Sie die Basis in Planetenschussweite in Stellung. Die hohe Feuerkraft räumt im null Komma nix mit der Planetenbevölkerung auf. Ihre mobilen Geschwader übernehmen Schutzfunktion, verteidigen die Basis vor gegnerischen Angriffen oder greifen die Schiffswerften an.

Planeten belagern

Wie unterbinde ich den ständigen Gegnernachschub?

Bevor Sie sich daran machen, einen gegnerischen Planeten anzugreifen, erkunden Sie erst mal die Sternenkarte, ob eventuelle Erz-Asteroiden in der Nähe sind. Dort ist in der Regel eine gegnerische Erzabbaubasis. Zerstören Sie solche Elemente zuerst, um die Wirtschaft des Gegners zu schädigen.

Werften zerstören

Wenn Sie mit Ihrem Kampfverband inklusive Raumbasis vorrücken, achten Sie tunlichst darauf, auf welcher Planetenseite der Gegner seine Schiffswerften hat. Bringen Sie Ihre Basis in Schussweite des Planeten und benutzen Sie einen Teil Ihrer Geschwader, um permanent die Schiffsproduktion zu unterbinden. Wenn der Gegner keine neuen Schiffe mehr starten kann, haben Sie schon so gut wie gewonnen. Es ist dann nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie die Bevölkerung genügend dezimiert haben, um den Planeten zu übernehmen.

Was mache ich, wenn der Gegner Planetenkanonen zur Abwehr besitzt?

Kennen Sie das – Sie greifen mit 30 Schiffen einen Planeten an, drei Planetenkanonen richten sich auf Ihre Schiffe aus und plopp, plopp, plopp ist nichts mehr da von Ihrer Flotte? Spätestens jetzt kommen Ihre Spione zum Einsatz. Benutzen Sie die Sabotage, um die gegnerischen Abwehreinrichtungen zu zerstören. Erst wenn diese beseitigt sind, rücken Sie mit Ihrer Angriffsflotte vor.

Spione wie wir

Lohnt sich der Spionage-Einsatz?

Auf jeden Fall! Wer dieses Feature auslässt, verpasst eine Menge Spielspaß. Egal, ob es sich um die Aufbesserung der eigenen Kasse oder um das Ausspionieren neuer Technologien handelt, die Spione sind dafür bestens geeignet. Sobald Sie Zugriff auf das Spionage-Menü haben, investieren Sie auf jeden Fall Ihre Forschungspunkte in die verschiedenen Fähigkeiten. Wenn Sie erst mal Technologien klauen können, wird Ihre eigene Forschung erheblich billiger. Jede gestohlene Technologie kann im jeweiligen Szenario sofort genutzt werden. Noch besser ist allerdings, dass Ihnen im Forschungsmenü ein entsprechender Prototyp zur Verfügung steht. Wenn Sie ihn weiterentwickeln, kostet Sie diese Technologie nur die Hälfte der normal veranschlagten Forschungspunkte. STEFAN WEISS/FLORIAN WEIDHASE

Runaway: A Road Adventure

Hinweise:

1. Untersuchen Sie alles genau. Teilweise sind die Gegenstände schwer zu erkennen und gemein versteckt.
2. Reden Sie möglichst viel mit den anderen Personen. Oftmals bekommen Sie von ihnen den entscheidenden Hinweis oder die Erlaubnis, etwas zu benutzen.
3. Durchsuchen Sie Taschen und Räume mehrfach, vor allem wenn Brian etwas in der Art von „Im Moment sehe ich nichts Brauchbares" murmelt. Ab und zu findet er an ein und derselben Stelle Gegenstände, die vorher nicht vorhanden waren. Erst für bestimmte Aktionen hält er sie für nützlich und nimmt sie mit.

Achtung: Damit Sie sich nicht den ganzen Rätselspaß verderben, stehen die expliziten Lösungen auf dem Kopf.

Brian Bosco ist ein Glückskind. Gerade eben bekommt er seinen Traumjob angeboten, dann rennt ihm auch noch eine heiße Braut über den Weg – oder besser gesagt: ins Auto – und zieht ihn in eine wilde Hatz quer durch die USA. Fiese Gangster, ein steiler Zahn und ein Haufen Kies: Das scheint ein interessantes Abenteuer zu werden. Wie Sie die Kohle absahnen und am Schluss auch noch das Mädchen kriegen, zeigt Ihnen unsere Komplettlösung.

1. Kapitel: Weck mich, bevor ich sterbe

Wie lege ich die Gangster rein?

Ganz klar: Die Gangster werden erst Ruhe geben, wenn Gina tot ist. Also müssen Sie die Burschen irgendwie an der Nase rumführen. Schauen Sie sich nach brauchbaren Gegenständen um und basteln Sie drauflos. Den Trick sieht man in fast jedem Gefängnisfilm.

Im Krankenzimmer holen Sie Ginas Tasche vom Schrank und stecken die Tablettenpackung nebst dazugehörigem Becher vom Nachttisch ein. Lesen Sie den Fluchtplan an der Tür. Dort erfahren Sie, wo sich der Lagerraum befindet. Klettern Sie durch das Fenster in die Rumpelkammer, in der sich ein ganzes Sammelsurium an nützlichem Material befindet. Klauen Sie sich vom Anatomie-Modell den Kopf. Aus der Schublade des Aktenschranks ragt ein loser Zettel, welcher sich als unbeschriebenes Krankenblatt entpuppt. Auf dem Schrank steht ein nützliches Vademekum. Durchstöbern Sie links das Regal. Über den Arzneikartons lagern Spritzen sowie eine Dose Desinfektionsmittel. Zu guter Letzt nehmen Sie noch die Kissen an sich und klettern wieder zurück. Durchsuchen Sie Ginas Tasche mehrfach, Sie bekommen so Streichhölzer und eine Perücke. Letztere passt dem Plastikkopf wie angegossen. Aus diesen Utensilien können Sie nun eine Attrappe bauen, die Sie mit dem Laken von dem leeren Bett bedecken.

Ich habe die Attrappe gebaut, aber nichts passiert.

Sie haben bestimmt ein Detail vergessen. Im Zweifelsfall schauen die Gangster genau hin, wen Sie erschießen. Also machen Sie es für die Mafiosi eindeutig, denn nur wo Gina draufsteht, ist auch Gina drin.

Im Bad nehmen Sie die Alkoholflasche an sich, aus der Mülltonne fischen Sie den eingetrockneten Filzstift. Ziehen Sie die Spritze mit dem Alkohol auf und injizieren Sie das Zeug in den Stift. Damit der Bluff perfekt ist, beschreiben Sie das Blanko-Krankenblatt und tauschen es gegen Ginas Blatt aus. Das Original stecken Sie in den leeren Blatthalter. Gehen Sie ins Bad und harren Sie der Dinge, die da kommen.

Wie bekomme ich Gina wach?

Das sollte kein Problem sein. Finden Sie heraus, wie das Medikament wirkt, und suchen Sie das passende Gegenmittel. In einem Krankenhaus gibt es auf jeden Fall Informationen dazu. Denken Sie daran: Alles Gute kommt von oben.

Nachdem die Killer weg sind, schlagen Sie die Wirkungsweise des Medikaments im Vademekum nach. Die nötige kalte Dusche verabreichen Sie Gina mit der Sprinkleranlage, die Sie mit brennendem Desinfektionsspray auslösen.

2. Kapitel: Das seltsame Kruzifix

Wie komme ich ins Analyselabor?

Sie brauchen die richtige Kombination – und die kennt Putzmann Willy. Bringen Sie ihn dazu, ins Labor zu gehen, und finden Sie heraus, welche Tasten er drückt. Spielen Sie Sherlock Holmes, mit kriminaltechnischen Methoden kommen Sie bestimmt dahinter.

Im Restaurationsbüro nehmen Sie rechts aus dem Koffer eine Probe Nagellack. Bei der Jalousie greifen Sie sich den Pinsel. Reden Sie mit dem Putzjungen bei den Skeletten. Er gibt Ihnen eine Visitenkarte mit seiner Handynummer und verschwindet danach im Labor. Besuchen Sie kurz die Maya-Ausstellung. Bei Ihrer Rückkehr sitzt er wieder an seinem Platz. Gehen Sie die Treppe nach oben. Das Codeschloss bepinseln Sie mit dem Nagellack und rufen Willy per Münzfernsprecher an. Machen Sie wieder einen kurzen Abstecher in einen anderen Raum, damit er das Analyselabor verlässt. Um die Kombination zu erfahren, pudern Sie seine Fingerabdrücke mit dem Pinsel ein.

Wie öffne ich die Klimakammer?

Das ist leicht: Das System erkennt nur die Stimme einer Person, nicht aber, wer tatsächlich davor steht. Täuschen Sie es mit einer Aufzeichnung.

Links neben der Kammer liegt ein goldener Schlüssel mit einer Nachricht. Gehen Sie in Clives Büro und nehmen Sie die Bücher vom Schreibtisch. Darunter finden Sie ein kleines Loch, in das der Aztekenschlüssel passt. Damit öffnen Sie Clives Geheimfach. Es enthält ein Diktiergerät, mit dem Sie prompt zu Dr. Olivaw rennen, um es an ihr auszuprobieren. Benutzen Sie es mit der Spracherkennung der Klimakammer.

Wie lade ich die Batterien wieder auf?

Leider ist das Rätsel aus zwei Gründen schwer zu lösen: Erstens ist der aus dem Analyselabor benötigte Gegenstand schlecht zu erkennen und zweitens ist der physikalische Zusammenhang reichlich zweifelhaft. Eigentlich funktionieren Batterien unter solchen Umständen nicht mehr, geschweige denn, sie würden dabei wieder voll.

Natürlich geht dem Gerät ausgerechnet jetzt der Saft aus. Schnappen Sie sich die Schöpfkelle an der hinteren Wand bei der Gasflasche. Die Batterie tauchen Sie mit der Kelle in den Stickstoff.

Wie lasse ich das Kreuz restaurieren?

Frau Dr. Olivaw wird definitiv nur Stücke für die Maya-Ausstellung präparieren, eins nach dem anderen. Schieben Sie ihr das Kreuz irgendwie unter und modifizieren Sie die Gerätschaften der Restauratorin, damit es schneller geht.

Links neben der Doktorin steht ein Regal mit den verschiedenen Stücken. Tauschen Sie einfach eines der Artefakte gegen das Kreuz aus. Den Rubin brechen Sie mit der Mayakralle aus der Maske und setzen ihn in den Laser ein.



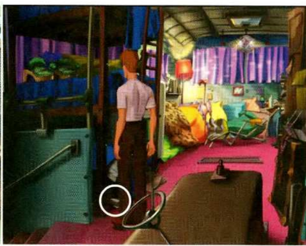
REINGELEGT So muss eine Attrappe aussehen, dann klappt's auch mit dem Erschießen. Die Gangster sind glücklich und nur die Puppe ist tot.



LESEN BILDET Die Bücher erschließen ganz neue Möglichkeiten. Darunter verbirgt sich das Schloss zum privaten Geheimsave mit dem Diktiergerät.


FORSCHERDRANG Spielen Sie Kojak und untersuchen Sie genau, wo Willy seine Griffel draufhatte. Dann gilt es nur noch, die richtige Kombination zu finden.


HARTNÄCKIG Frau Dr. Olivaw weigert sich stur, das Kreuz zu restaurieren. Tauschen Sie es einfach gegen eines der Maya-Artefakte.


ABGEFAHREN Der Omnibus ist voll mit skurrilem Zeug. Hier hat wohl jemand versucht, sauber zu machen: Der Staubsauger liegt immer noch da.

Na super, ein astreiner Nervenzusammenbruch. Wie komme ich an eine Tasse Kaffee?

Begehen Sie einen Frevel, klauen Sie einer der Gottheiten die Opfergaben. Nun müssen Sie nur noch dafür sorgen, dass Willy keine Ausflüchte mehr hat, also geben Sie ihm Pulver in der richtigen Verpackung.

Vor der Marmorstatue in der Ausstellung wurden Kaffeebohnen geopfert. Geben Sie die Schale an Willy, der den Kaffee dann gemahlen haben will. Zu diesem Zweck pulverisieren Sie die Bohnen mit dem Elektroschleifer in Olivaws Büro. Gehen Sie damit noch mal zu Willy. Unter dem Feuerlöscher oben am Geländer steht ein Mülleimer, aus dem Sie die leere Kaffeepackung mitnehmen und das Pulver einfüllen. Jetzt gibt Willy auf und füllt den Automaten. Holen Sie einen Kaffee und verabreichen Sie ihn der Doktorin.

3. Kapitel: Die große Flucht

Hilfe! Ich bin nicht freiwillig hier!

Sie können nicht aus den Fenstern heraus und genau betrachtet wäre es Selbstmord, aus der Vordertür zu marschieren. Stellen Sie alles auf den Kopf, es gibt noch einen anderen Weg nach draußen. Sie finden bestimmt eine „heiße" Spur.

Sacken Sie links den Blasebalg und vom Regal die Dose ein. Um das Fass verstreut finden Sie ein Ledertuch, einen Knauf und eine Brechstange. Öffnen Sie die Kühltruhe und ziehen Sie den Stecker. Das Tuch sprühen Sie mit Putzmittel ein und reinigen das kleine Fenster. Wenn das Eis geschmolzen ist, öffnen Sie den Abflussstopfen und lassen das Wasser ablaufen. Jetzt ist die Truhe wesentlich leichter – schieben Sie das Ding beiseite. Darunter kommt eine Falltür zum Vorschein. Das Vorhängeschloss der Klappe hält Ihrem Brecheisen nicht stand. Den ersten Teil des Puzzles haben Sie gelöst.

Wie mache ich das MG klar?

1. Das Erdöl eignet sich nicht, um das Gewehr wieder auf Vordermann zu bringen. Aber es verleiht, richtig eingesetzt, einen tollen Teint.

Bei der Ölpumpe tauchen Sie die Sonnenbrille in die Pfütze und vertauschen sie danach mit der von Mariola. Nehmen Sie das Sonnenöl mit und auf geht's zum Flugzeug. Ölen Sie das Rostding ordentlich ein.

2. Wenn Sie die Gangster mit scharfer Munition erschießen würden, wäre das Spiel zu Ende. Wäre doch schade, oder? Nehmen Sie also was Harmloseres, von dem Sie einen ganzen Haufen zur Verfügung haben, und senden Sie den Burschen ein paar Liebesgrüße. Sie brauchen einen Bohrer? Improvisieren Sie etwas mit den Utensilien bei der Hütte, der Rest ist im Waggon verstreut.

Unter der Hütte finden Sie einen leeren Eimer. Im alten Waggon stellen sie den Eimer vor das mit XXX gekennzeichnete Fass, nehmen eine Schraube aus der anderen Ecke und verbinden sie mit dem Türknauf. Damit zapfen Sie das Fass an und kommen an das Schwarzpulver. Auf dem Flugzeugfriedhof nehmen Sie den Helm von der Tragfläche und den Patronengurt vom Maschinengewehr. Im Künstlerbus greifen Sie sich die Sonnenbrille und mopsen die Lippenstifte. Den Stift füllen Sie mit dem Schwarzpulver und stecken ihn in den Patronengürtel. Das wiederholen Sie noch einmal, um den Gurt zu füllen. Der zweite Teil des Puzzles ist damit gelöst.

Wie komme ich an die Tablette?

Wieder so ein kleines, gemeines Objekt, das Sie zum Bergen der Pille brauchen. Sie finden es nur, wenn Sie den Bus wirklich gründlich durchsuchen.

Unter den Betten liegt ein Staubsauger, mit dem Sie die Tablette aus dem Gitter herausbekommen.

Wie mache ich das Muskelpaket am Hangar platt? Ich kann die Pille nicht in sein Bier werfen!

Sie brauchen noch ein Ablenkungsmanöver, um Ihren teuflischen Plan durchführen zu können. Der Kerl interessiert sich nur für Saufen und Werfen – verwickeln Sie ihn doch in einen Wettkampf! Lula ist Ihnen, mit dem richtigen Equipment ausgestattet, gerne dabei behilflich.

Nehmen Sie den kaputten Basketball aus der Künstlertruhe. Bei Carlas Schuhen finden Sie Nadel und Faden, um den Ball zu flicken. Mit dem Blasebalg pumpen Sie ihn auf. Geben Sie Lula den Ball. Sie lenkt den Burschen ab, während Sie das Medikament in sein Bier stecken. Der Muskelprotz ist nach einem Schluck vollkommen fertig und kann sich nicht mehr bewegen. Sie haben den Fluchtweg gefunden und damit den dritten Teil gelöst.

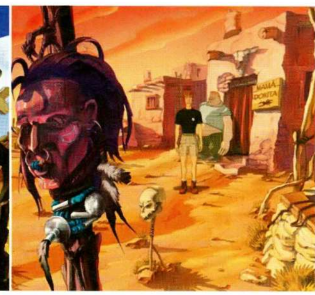
Wie komme ich an das Dynamit?

Die traurigen Überreste vor dem Hangar sind alles, was die Termiten von dem Schaukelstuhl übrig gelassen haben. Lenken Sie die Tierchen nur auf das richtige Ziel und es wird pulverisiert. Zum Anlocken ist leider zu wenig Erdnussbutter im Glas, aber selbst ist der Mann! Butter und Erdnüsse können Sie bestimmt auftreiben. Bevor Sie losziehen, nehmen Sie das Motorrad unter die Lupe und lassen alte Kindheitserinnerungen aufleben.

Nehmen Sie vom Hangar das Glas Erdnussbutter mit und dreschen Sie mit der Brechstange auf das Motorrad ein. Die abgefallene Fußraste lassen Sie mitgehen, sie passt auf die Kurbelwelle im Bus. Wenn Sie die Tür geschlossen haben, kommt ein kleiner Beutel zum Vorschein, der den Schlüssel zum Kühlschrank enthält. Sie nehmen die Butter aus dem Kühlschrank und stecken sie in den Helm. Eines der drei Fässer im alten Waggon stemmen Sie mit der Brechstange auf. Darin sind Erdnüsse enthalten, die Sie zu der Butter geben. In der inzwischen warmen Kühltruhe schmelzen Sie das Fett. Die entstandene klebrige Masse verteilen Sie auf dem Verschlag beim Waggon, den


TOHUWABOHU Trotzdem finden Sie in dem ganzen Krempel das eine oder andere nützliche Teil.


GEFRÄSSIG Die Tierchen lieben nicht nur die Erdnussbutter. Zum Glück bleibt das Dynamit verschont.

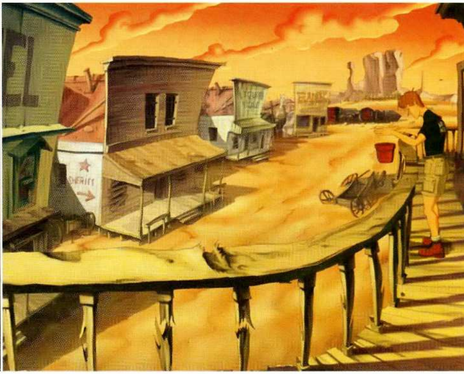


SUCHSPIEL Irgendwo in diesem Bild ist ein wirklich wichtiger Stein versteckt – finden Sie ihn.





MODERNE KUNST Erst lassen Sie Saturns Skulpturen fliegen und dann missbrauchen Sie sein Gebilde auch noch als Kletterbaum.



FALLSTUDIE Was passiert wohl, wenn ein Blumentopf aus drei Metern Höhe fallend auf einen Trog voll Schlamm trifft? Gleich wissen Sie mehr ...

die Termiten sofort zerlegen. Den Sprengsatz aus dem übrig gebliebenen Haufen legen Sie bei der Ölpumpe aus. Den letzten Teil haben Sie gelöst, die Aktion läuft an.

4. Kapitel: Unheimliche Begegnung der vierten Art

Wie verbinde ich Joshuas Wahnsinnsmaschine mit dem Motorrad?

Sie müssen sie vor das Motorrad spannen. Schauen Sie sich nach einem Pferdewagen um, von dem Sie das Geschirr bekommen.

Joshuas Antriebsproblem können Sie mit dem Riemen vom Wagen neben dem Sheriffbüro lösen. Damit es ein geschlossenes Band wird, tackern Sie ihn einfach zusammen. Lassen Sie Joshua kurz alleine, wenn Sie zurückkehren, beschwert er sich über den fehlenden Zehnerschlüssel. Den bekommen Sie bei Saturn im Saloon von seiner Werkzeugwand.

Brian hat die Reaktionszeit einer Schlaftablette. Der Schraubenschlüssel ist deswegen im Schlamm untergetaucht. Wie bekomme ich ihn da raus?

Versuchen Sie nicht, ihn herauszuholen. Schmeißen Sie lieber noch etwas hinein.

Nachdem Sie sich den Schlamassel angeschaut haben, werfen Sie den Blumentopf vom Balkon und klauben das Werkzeug unten auf.

Saturn will den Stein nicht gegen Benzin tauschen. Wie bearbeite ich ihn?

Auf dem Balkon finden Sie Sandpapier, um den Stein zu glätten. Jetzt montieren Sie noch Brians persönliche Habe dran und der Klumpen mutiert zu richtiger Kunst.

Das Benzinkonzentrat tauscht Saturn gegen den Stein mit Loch, der vor dem Brunnen bei Mama Dorita liegt. Sie müssen ihn zuerst mit dem Sandpapier bearbeiten. Es liegt auf dem Balkon zwischen den beiden Türen. Für den anspruchsvollen Künstler ist es aber immer noch kein vollendetes Werk, dafür drücken Sie den Bernstein in das Loch.

Wie stelle ich das Benzin her?

Um das 40-ccm-Konzentrat abzumessen, bedarf es nicht einmal höherer Mathematik. Wenn Sie trotz angestrengten Überlegens nicht draufkommen, probieren Sie einfach ein bisschen damit rum.

Füllen Sie zweimal den 30-ccm-Messbecher und schütten Sie das Konzentrat in den 50-ccm-Becher, den Sie dann in den Kanister entleeren. Die übrigen zehn Kubikzentimeter kommen in den großen Becher. Geben Sie jetzt noch 30 ccm aus dem kleinen Gefäß hinzu. Das Wasser holen Sie vom Wasserspender an der Wand und geben Sie das Konzentrat dazu. Füllen Sie das fertige Benzin in den Tank des Motorrads.

Welche Kombination ruft die Außerirdischen?

Es handelt sich hier um das alte Mastermind-Prinzip. Versuchen Sie systematisch, die richtigen Noten herauszufinden und sie danach zu ordnen.

Das Portal können Sie öffnen, wenn Sie die Noten Do, So, Mi, Ti, La spielen.

Ich brauche den Schlüssel zur Zelle. Wo ist der nur geblieben?

Den Schlüssel hatte der Sheriff bei sich. Was mit ihm passiert ist, erzählt Ihnen Sushi. Sie müssen ihm nur etwas Dampf machen, damit er mit den Sachen rausrückt.

Reden Sie mit Sushi über die Entdeckungen, die Sie bisher gemacht haben. Saturn bringen Sie den Helm. Er lässt alles stehen und liegen, auch seinen Schweißbrenner. Damit bewaffnet begeben Sie sich zur Lok, im Führerhaus füllen Sie den Heizkessel mit den Holzscheiten und verwenden die Ölkanne mit dem Wassereinlass. Natürlich müssen Sie erst Wasser bei Saturn holen. Leeren Sie die Kanne in den Kessel und wiederholen Sie die Prozedur fünfmal. Mit dem Schweißgerät heizen Sie die Lok an. Drehen Sie oben am Rad, damit der Druck steigt. Mit dem Hebel oberhalb der Anzeigen erzeugen Sie eine Dampfwolke, die den Schlüssel herausschleudert.

Ich brauche Kautabak für Oscar.

Das Rauchkraut finden Sie in jedem gut sortierten Gewächshaus. Mit viel Fantasie bauen Sie sich einen Mörser, mit dem Sie Oscars Spezialmischung herstellen.

Der Schlüssel aus dem Schornstein passt in das Schlüsselloch der Gefängniszelle. Durchsuchen Sie das Gefängnis, um das Einreibemittel mit Minze zu finden. Durchstöbern Sie noch einmal die Gerätekammer im Erdgeschoss des Saloons, dort entdecken Sie jetzt Tabakblätter, die Sie mit der Minze tränken. Am Fuß der Leiter, die am Haus des Mediums lehnt, steht eine kleine Tonschale. Zusammen mit dem Stempel vom Schreibtisch der Bank ergibt das einen feinen Mörser, mit dem Sie Kautabak für Oscar, Mama Doritas Aufpasser, herstellen. Geben Sie ihm das Zeug und bitten Sie ihn um einen Gefallen. Er räumt den Felsen weg.

Wie komme ich in den Keller der Bank?

Das Loch im Boden ist leider an der falschen Stelle. Probieren Sie Saturns spitzenmäßiges Katapult und besichtigen Sie die Trefferzone des Eimers. Das Ergebnis sieht vielversprechend aus. Jetzt brauchen Sie nur noch ein Geschoss mit dem richtigen Wumms dahinter.

Im Atelier ziehen Sie den Hebel an dem Katapult. Schauen Sie sich Ihr Werk in der Bank an. Jetzt versuchen Sie das mit etwas Schwererem.



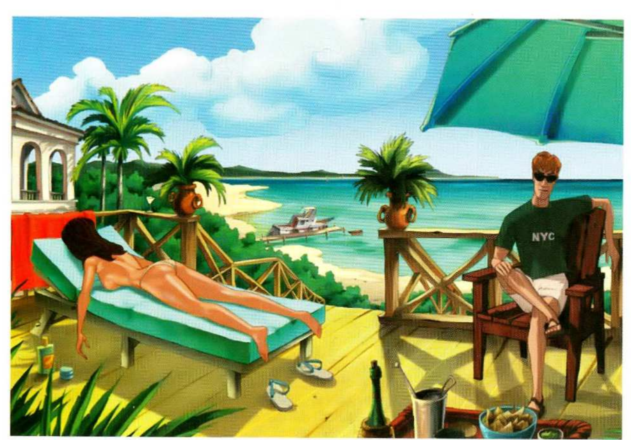
ZITTERPARTIE Reinhold Messner ist nix dagegen. An einem einzigen Nagel hängend, seilt sich Brian ab.



ZAHNPFLEGE Damit der Schlüssel passt, putzen Sie der Statue erst einmal den Mund aus.



GESPENSTISCH Der letzte Krieger muss wohl vor Schreck die Axt fallen gelassen haben.



SONNIGE AUSSICHTEN Besser geht's nicht. Sie hauen die Knete auf den Kopf und vergnügen sich am Strand. Jetzt heißt es nur noch: zurücklehnen und entspannen.

Mit dem roten Knopf stellen Sie das Kunstwerk auf dem Katapult ab. Lassen Sie es in die Bank fliegen, es reißt ein Loch in den Boden. Klettern Sie über die Plastik nach unten.

Wie knacke ich den Safe?

Spielen Sie Doktor und untersuchen Sie den Kasten etwas genauer. Mit standesgemäßem Werkzeug können Sie die richtige Kombination hören.

Der Tresor lässt sich vorerst nicht öffnen, Sie benötigen noch ein Stethoskop aus der Tasche des toten Doktors. Setzen Sie es ein, um das Klicken des Zahlenschlosses zu hören. Die Kombination ist 85 rechts, 29 links, 54 rechts. Auf geht's unter die Erde!

5. Kapitel: Die heilige Grabstätte

Wie seile ich mich ab?

Suchen Sie die Nadel im Heuhaufen – oder besser: den Nagel im Holz. Verankern Sie ihn im Boden, er hält Ihr Gewicht beim Abstieg aus.

Heben Sie den Holzbalken von der Erde auf. Darunter liegt ein Pickel. Den passenden Stiel entwenden Sie dem Gerippe vor der Höhle. In dem Balken steckt ein Nagel, den Sie mit dem Pickel herausziehen und am Abgrund in den Boden schlagen. Daran machen Sie das Seil fest.

Wie schiene ich Ginas Bein?

Holz haben Sie schon bei sich, das Seil hängt noch von den Felsen herunter – was Sie brauchen, ist etwas Scharfes. Schauen Sie sich erstmal weiter um. Und nein, es ist nicht Gina!

Gehen Sie zu der riesigen Statue, rechts vor ihr liegt ein Tomahawk. Kehren Sie zu Gina zurück, links hinten kommen Sie durch den Gang nach oben. Sie landen oberhalb von Gina und können ein großes Stück Seil abschneiden. Wieder am Boden, zerhacken Sie das Brett und verarzten Ihre Freundin.

6. Kapitel: Der Indianer, die Nonne und der Finger

Wie bereite ich mich auf die Zeremonie vor?

Dröhnen Sie sich die Birne voll. Rutger ist genau der richtige Experte dafür. Mit einem modifizierten Skalpell kommen Sie an die richtig harten Sachen.

Im Saloon sitzt Rutger auf dem Sofa und trommelt vor sich hin. Fragen Sie ihn nach einem Mittel, um in Trance zu kommen. Leider ist das erste Zeug, das er Sie rauchen lässt, zu schwach. Gehen Sie noch einmal zu ihm, er bringt Sie auf die Idee mit den Schoten. Zum Öffnen holen Sie sich ein Skalpell aus dem Arztkoffer. Es ist nicht scharf genug; bringen Sie es im Kaminfeuer zum Glühen und versuchen Sie es noch einmal.

Die Yawaskel-Erbsen übergeben Sie Rutger und diesmal ist sein Gebräu stark genug.

Wo ist der Wohnwagen?

Sushi sagt Ihnen, wer es weiß. Aus ihrem Haus erhalten Sie auch noch den „Türöffner".

Gehen Sie nach Douglasville. Neben dem Kamin im Hotel lehnt ein Schürhaken an der Wand. Fragen Sie Saturn nach dem Wohnwagen, er kennt den Standort. Dort angekommen, brechen Sie den Hänger mit dem Schürhaken auf.

Ich bin drin, aber in diesem Dreckhaufen gibt's überhaupt nix?

Schauen Sie sich innen um, die eine oder andere Sache brauchen Sie im späteren Verlauf. Bevor Sie allerdings resignieren und mit leeren Händen abziehen, werfen Sie draußen noch einmal einen Blick auf den Wohnwagen.

Wenn Sie den Wagen verlassen, durchsuchen Sie das Türfach. Sie finden darin den Prospekt einer Bank. Bringen Sie ihn Sushi, die Nachforschungen darüber anstellt. Verlassen Sie kurz die Stadt und untersuchen Sie den Wohnwagen noch einmal. Wenn Sie wieder ins Hotel kommen, gibt es Neuigkeiten. Holen Sie das Nonnengewand.

Wie werde ich die Gangster los?

Für Recht und Ordnung sorgt der Sheriff und es gibt in Douglasville nur eine Person, die mit den Burschen zurande kommt. Besorgen Sie Oscar den Stern des alten Gesetzeshüters und er übernimmt den Job.

Um Oscar zu überreden, gegen die Bösewichter einzuschreiten, ernennen Sie ihn zum Sheriff. Den Stern bekommen Sie aus der Lok, Sie schleudern ihn mit einem Dampfstoß heraus.

Sushi hat den Krempel der Knastbrüder untersucht, ihr fällt trotzdem kein Plan ein.

Filmklassiker inspirieren Sushi ungemein, fragt sich nur, welcher der richtige ist. Haben Sie Sushi erst einmal auf die richtige Idee gebracht, ist die Durchführung des Plans das reinste Kinderspiel. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie den sauer verdienten Abspann.

Holen Sie sich den Beutel mit den Sachen von Gustav und Fjodor und überreichen Sie ihn Sushi. Der richtige Plan fällt ihr ein, wenn Sie mit „Woody Allen" und „Manhattan" antworten. Mit dem MP3-Player statten Sie zuerst Gina, dann den Ganoven einen Besuch ab und überreichen Sushi das Ergebnis.

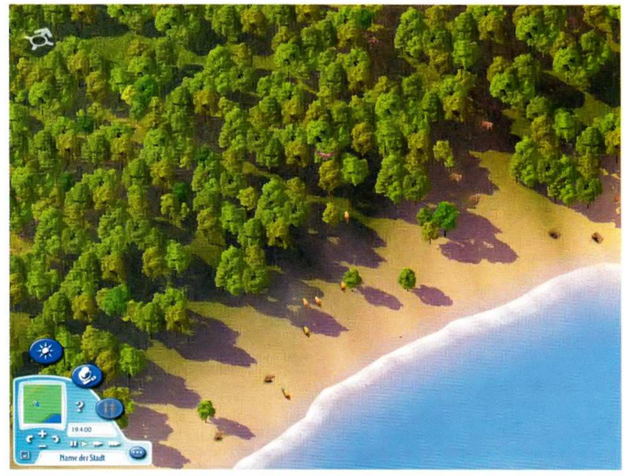
ANSGAR STEIDLE


SCHWERES GESCHÜTZ Wenn die einfachen Mittel nicht ziehen, muss eben was Stärkeres her. Et voilà – Rutger zaubert Ihnen seine bombastischste Kreation.


KNASTBRÜDER Endlich ist dieser Abschaum da, wo er hingehört. Die beiden haben garantiert nichts mehr zu lachen, wenn Sie mit ihnen fertig sind.

Sim City 4

„Ich wollt, ich wär Los Angeles" - wenn Ihrer Kleinstadt schon nach der ersten Gründerwelle die Puste ausgeht und Ihre Sims PISA nicht mal buchstabieren können, sind Sie bei unseren Profitipps genau richtig.



IDYLLISCH Wasser, Wald und Wild - Ihre Sims werden eine solche Umgebung lieben. Nutzen Sie die Landschaftswerkzeuge und zonen Sie anschließend mitten hinein in die Idylle.

Die Grundlagen

1. Suchen Sie sich für den Kern Ihrer Stadt auf jeden Fall ein großes Gebiet mit mindestens drei angrenzenden Sektoren aus – sonst stößt Ihre Metropole in spe schnell an ihre Grenzen. Besonders leicht haben Sie es mit einem Gebiet, das an zwei der vorgefertigten Siedlungen anschließt. Die kaufen Ihren Strom und Ihr Wasser nämlich in rauen Mengen.

2. Legen Sie mithilfe der Landschaftswerkzeuge viele kleine Seen in den Wohngebieten an – das steigert den Landwert enorm und sorgt für kostenlose Erholungszonen. Achten Sie darauf, dass Sie die Ufer mit dem entsprechenden Tool abflachen; so können Sie später die beliebten Strände errichten.

3. Ebnen Sie das Gebiet auf keinen Fall ein. Gerade reiche Sims lieben Hügel und Berge mit flachen Plateaus und einer schönen Aussicht (denken Sie an Beverly Hills).

4. Ein Fluss muss sein. Nicht nur, weil Sie sonst keinen Hafen errichten können, sondern auch, weil Küstengebiete sehr begehrte Zonen sind, die wohlhabende Sims und zahlungskräftige Geschäftsleute anlocken. Flüsse eignen sich auch prima als Grenze zwischen Industrie- und Wohngebieten. Halten Sie den Flusslauf aber so schmal wie möglich – sonst fluten Sie unnötigerweise wertvolles Bauland.

5. Pflanzen Sie großzügig Bäume. So vermindern Sie effektiv die Luftverschmutzung und erhöhen die Attraktivität der Grundstücke. Ihre Sims freuen sich außerdem ein Loch ins Bein, wenn sie wilde Tiere zu Gesicht bekommen – tun Sie ihnen den Gefallen, es kostet ja nichts.

Erste Baumaßnahmen

1. Kohle ist Ihr Freund. Pfeifen Sie auf die saubere Wind- und Gasenergie und setzen Sie stattdessen auf die wesentlich effizienteren Kohlekraftwerke. Wenn Sie die Kohleöfen in den Ecken der Karte platzieren, zieht ein Großteil des produzierten Qualms geradewegs aus Ihrem Gebiet hinaus und Sie müssen sich über Luftverschmutzung keine Gedanken mehr machen. Halten Sie sich später gar nicht lange mit Atomkraft (zu unsicher) auf – warten Sie lieber, bis das Fusionskraftwerk verfügbar ist.

2. Kleine Ärztezentren, Feuerwehren und Polizeireviere können Sie sich sparen – Sie werden sie später ohnehin abreißen müssen, um Platz für die größeren Varianten zu schaffen. Machen Sie es sich also leicht und setzen Sie gleich zu Beginn ein großes Ärztezentrum sowie jeweils eine große Feuerwehr und ein großes Polizeirevier. Passen Sie den Etat Ihren Bedürfnissen an und justieren Sie den Einzugsbereich manuell – so geraten Sie nicht in unnötige Finanznot.

3. Eine Grundschule können Sie ebenfalls gleich zu Beginn errichten. Auch hier gilt: Radius zunächst einschränken und erst bei Bedarf erweitern.

4. Für Industrie-, Gewerbe- und Wohngebiete sollten Sie eine einheitliche Größe wählen. Das macht spätere Erweiterungen wesentlich einfacher. Gut sind Blöcke von 6x6 Feldern. Sie werden bemerken, dass das Programm automatisch Straßen innerhalb der Parzellen errichten möchte – umgehen Sie das, indem Sie immer nur eine Kachelreihe „bezonen". Auch wenn es auf den ersten Blick so wirkt, wird keiner der Blöcke unbesiedelt bleiben.

5. Beachten Sie folgendes Verhältnis: Nur jeder zweite Sim braucht einen Job. Wenn Sie also Wohnraum für 1.000 Sims schaffen, benötigen Sie „nur" 500 Arbeitsplätze. Zwei 6x6 Felder große Wohngebiete erfordern demnach einen 6x6 Felder großen Industrieblock.

6. Gerade zu Anfang kommen Sie um Agrarbetriebe nicht herum – ungebildete Sims finden hier den passenden Job. Jeder Acker bietet ungeachtet seiner Größe genau zwei Arbeitsplätze. Verschwenden Sie also nicht unnötig Platz und halten Sie die Felder so klein wie möglich. 20 winzige Agrarbetriebe – die Sie ruhig in unmittelbarer Nähe zu den Wohngebieten anlegen dürfen – reichen erst einmal und können bei Bedarf aufgestockt werden. Legen Sie erst gar keine Wasserleitungen zu den Bauernhöfen; die kommen auch prima ohne aus.

7. Zonen Sie zu Anfang ausschließlich in der niedrigen Besiedlungsdichte. Es gilt die einfache Regel: Erst wenn Ihre Stadt in die Breite wächst, kann sie in die Höhe wachsen. Wechseln Sie ab 10.000 Einwohnern nach und nach auf mittlere Dichte (immer von innen nach außen) und bei 30.000 Einwohnern langsam auf hohe Dichte. Beachten Sie dabei: In der niedrigen Dichte erhalten Sie die höchsten Steuereinnahmen.



AB IN DIE ECKE! So setzen Sie schmutzige Kraftwerke richtig. Der meiste Qualm zieht von der Karte.



AUFGERÄUMT Industrie am Rand, Wohnflächen in der Mitte, Gewerbe als Puffer und Bauernhöfe im Süden.



MUUH! Legen Sie Agrarbetriebe geballt und so klein wie möglich an. Mehr als zwei Jobs gibt es nicht.

Der Bürgermeister cheatet!

Öffnen Sie mit „Strg-X" die Kommandozeile und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
You don't deserve it	Schaltet alle Bonusgebäude frei
Weaknesspays	1.000 Sim-Dollar
Fightthepower	Reduziert den Energiebedarf aller Gebäude auf Null
Howdryiam	Reduziert den Wasserbedarf aller Gebäude auf Null

Drücken Sie gleichzeitig „Strg", „Alt" und „Shift" und klicken Sie dabei mit der Maus auf den Gottmodus-Knopf. Nun haben Sie alle Landschaftswerkzeuge zur Hand, die sonst in einem laufenden Spiel deaktiviert sind.



STRICHMÄNNCHEN Anhand der Details erkennen Sie Probleme, die in den Statistiken noch gar nicht auftauchen. Mehrere dieser „Kreidezeichnungen" deuten darauf hin, dass Sie ein Kriminalitätsproblem haben.

8. Legen Sie den Steuersatz gleich zu Beginn auf acht Prozent für alle Zonen fest und bleiben Sie eine Weile dabei. Behalten Sie aber die Nachfrage im Auge: Werden zum Beispiel mittelständische Gewerbe verlangt, senken Sie probeweise den entsprechenden Steuersatz. Oft genügt das, um die gewünschten Unternehmen anzulocken.

9. Bauen Sie unbedingt Strom-, Wasser- und Straßenverbindungen zu Ihren Nachbarn und verkaufen Sie überschüssige Rohstoffe. Gerade die vorgefertigten Städte lassen sich blendend schröpfen.

10. Integrieren Sie schon in den ersten Minuten Grünanlagen und Freizeitmöglichkeiten in Ihre Stadt. Faustregel: Jeder zweite Wohnblock sollte über mindestens einen Park verfügen.

11. Die Bezeichnungen der deutschen Version sind zuweilen etwas irreführend – Landstraßen sind zum Beispiel auch innerhalb einer Stadt unbedingt nötig. Normale Straßen halten den Verkehr nur unnötig auf.

12. Verordnungen können Sie erst mal eine Weile außer Acht lassen. Ausnahmen: Sowohl das Glückspiel als auch das Rauchmelder-Programm erweisen Ihnen während der ersten Stunden sehr gute Dienste (siehe Extrakasten).

13. Wassertürme haben in der Nähe von Industrie- und Landwirtschaftszonen nichts verloren. Die Wasserverschmutzung ist hier deutlich zu hoch. Bauen Sie die Fördertürme am besten in die Wohngebiete. Ihre Sims stören sich nicht weiter daran.

14. Wenn Sie alle Tipps befolgt haben, wird Ihre Bilanz rapide sinken. Das ist gut so! Nach ein paar Minuten werden Ihnen Staatsgefängnis, Militärbasis und Raketengelände angeboten. Nehmen Sie die „Bonusgebäude" an und setzen Sie sie in eine Ecke, die so weit wie möglich von Ihrer Stadt entfernt ist. Soldaten und Häftlinge kommen übrigens problemlos ohne Strom und Wasser klar. Alle drei Einrichtungen zusammen erhöhen Ihr Einkommen um satte 1.050 Sim-Dollar – das sollte genügen, um Sie trotz hoher Ausgaben zu einer positiven Bilanz zu führen.

Öffentliche Einrichtungen

1. Alle Bonusgebäude, die nicht mit monatlichen Kosten verbunden sind (zum Beispiel der Friedhof und das Gebetshaus), sollten sofort nach Freischaltung errichtet werden. Eine zentrale Lage ist natürlich wünschenswert.

2. Die übrigen Boni sollten gezielt genutzt werden – bauen Sie eine Bürgermeistervilla also nicht pompös mitten in ein schon besiedeltes Wohngebiet, sondern warten Sie, bis Sie eine Zone für reiche Sims attraktiver gestalten wollen. Ähnlich verfahren Sie mit dem Country Club. Einmal gebaut, können die meisten Belohnungen nur verschoben werden, indem sie abgerissen und neu errichtet werden – was mit horrenden Kosten verbunden ist. Überlegen Sie demnach genau, an welcher Stelle die Bonusgebäude den maximalen Effekt erzielen.

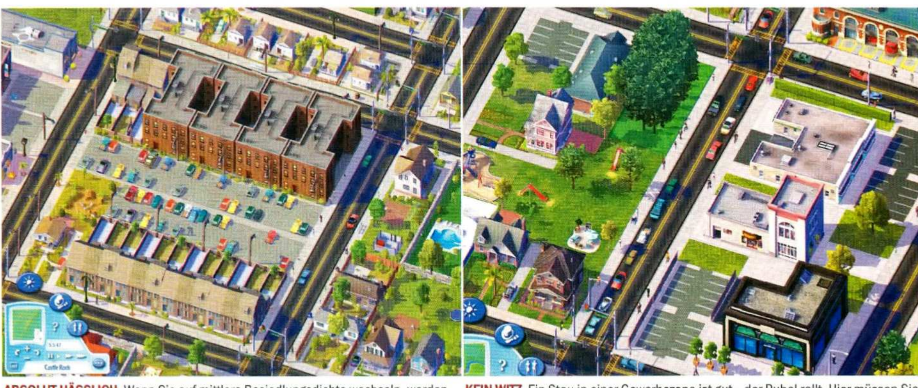
3. Nervige Kleinigkeit am Rande: Wenn eine Zone weit außerhalb der Reichweite Ihrer Feuerwehr liegt, weist Sie das Spiel auf diesen Makel hin, indem es dort laufend neue Feuer ausbrechen lässt und Sie die Löschwagen mühsam per Hand zum Brandherd schicken müssen. Schonen Sie Ihre Nerven und sorgen Sie gleich für eine optimale Flächenabdeckung.

4. Investieren Sie in die Bildung! Ihr Ziel sollte es sein, so viel Hightech-Industrie wie nur möglich anzulocken – und die braucht qualifizierte Arbeiter. Klotzen Sie also in Bezug auf



SCHLUSS MIT SMOG Wenn Sie ein Auge auf die Luftverschmutzung haben, können Sie Wohn- und Gewerbezonen genau außerhalb des Qualms anlegen.

UNVERZICHTBAR Unterschätzen Sie die WHI-Anzeige nicht. Wenn Sie immer brav bauen, was gefordert wird, können Sie eigentlich keinen Fehler machen.



ABSOLUT HÄSSLICH Wenn Sie auf mittlere Besiedlungsdichte wechseln, werden Sie mit unschönen Mietskasernen „belohnt".

KEIN WITZ Ein Stau in einer Gewerbezone ist gut – der Rubel rollt. Hier müssen Sie nicht eingreifen. Anders in Wohngebieten: Niemand mag dort Verkehrslärm.

weiterführende Schulen, Universitäten und Büchereien. Behalten Sie immer den Etat der Einrichtungen im Auge und geben Sie nicht unnötig Geld aus – wenn nur zehn Lehrer gebraucht werden, müssen Sie keine fünfzig beschäftigen. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihre Stadt im weiteren Spielverlauf von älteren Einwohnern dominiert wird. Auch ein 30-jähriger Sim kann noch in die Grundschule gehen.

5. Die Erholungsgebiete und Freizeitmöglichkeiten haben unterschiedliche Auswirkungen. Wenn Sie Wohngebiete attraktiver gestalten wollen, erzielen Sie mit Stränden, großen Grünflächen, großen Blumengärten und Spielplätzen die besten Resultate. Gewerbegebiete profitieren von Plazas, Zoos, Stadien, Sportfeldern und freien, gepflasterten Flächen.

6. Radius und Effektivität der Polizeiwachen und Feuerwehren lassen sich um bis zu zehn Prozent steigern, indem Sie das jeweilige Budget über 100 Prozent anheben.

7. Ab einer Stadtgröße von 20.000 Einwohnern können Sie mit einem Gefängnis liebäugeln. Notwendig wird der Knast auf jeden Fall, wenn die Zellen in Ihren Polizeirevieren aus allen Nähten platzen. Vermeiden Sie unbedingt Überbelegungen – die Gefahr eines Ausbruchs steigt dann zu rasant.

Expansion

1. Gerade in den ersten Spielstunden sollten Sie laufend neue Industrie-, Gewerbe- und Wohnzonen ausweisen. Achten Sie dabei immer auf die WHI-Anzeige und bauen Sie gezielt die Zonen, die von Ihren Sims gefordert werden.

2. Auch wenn die Nachfrage nach einer bestimmten Zone (zum Beispiel arme Wohnviertel) riesig erscheint, sollten Sie erst einmal testweise einen kleinen Block ausweisen. Manchmal genügt das schon völlig, um den Bedarf zu decken.

3. Welche Sims in neue Wohngebiete einziehen, hängt in erster Linie davon ab, welche Jobs in der Nähe verfügbar sind. Wenn der Wohnblock in Reichweite Ihrer Bauernhöfe oder der Schwerindustrie liegt, werden in der Regel ärmere Bewohner angelockt. Im Gegensatz dazu zieht eine Wohnzone neben einem reichen Gewerbegebiet auch reiche Sims an.

4. Ganz ähnlich verhält es sich mit der Industrie: Sie können eine noch so hohe Nachfrage nach Hightech-Betrieben haben, wenn keine entsprechend ausgebildeten Sims in der Nähe wohnen, wird auch kein Biolabor gebaut. Apropos Hightech-Industrie: Die ist so sauber, dass Sie sie ruhigen Gewissens genau neben Wohnzonen ansiedeln können. Legen Sie probeweise einfach ein paar Kacheln Industrie an ein reiches Wohngebiet. Wenn doch qualmende Schlote entstehen, haben die wohlhabenden Bürger noch genügend andere Jobs und Sie können die Schornsteine wieder abreißen.

5. Flug- und Seehäfen müssen sein. Ihre Industrie meldet sich von ganz alleine, wenn sie die entsprechende Infrastruktur benötigt. Kommen Sie dem Wunsch auf jeden Fall nach, sonst nimmt Ihre Wirtschaft auf Dauer Schaden. Platzieren Sie den Flughafen am besten in der Nähe Ihrer Gewerbezonen – Flughäfen erhöhen nämlich das Verkehrsaufkommen und die Gewerbezonen freuen sich über zusätzlichen Verkehr, denn der bringt Geld in die Kasse. Beachten Sie aber, dass Flughäfen eine Menge Luftverschmutzung erzeugen, und umgeben Sie die Landebahnen zum Ausgleich mit einer Reihe von Bäumen.

6. Das Verhältnis zwischen Industrie- und Gewerbezonen verschiebt sich im Laufe des Spiels ganz enorm. Zu Beginn benötigen Sie pro Kachel Gewerbe ungefähr fünf Kacheln Industrie, je größer Ihre Stadt wird, desto mehr bewegt sich dieses Verhältnis allerdings in Richtung Gewerbe. Bei etwa 30.000 Einwohnern liegt es bei 1:1, große Metropolen über einer Million Bewohner kommen locker auf ein Verhältnis von 1:4 zugunsten des Gewerbes. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie im späteren Spielverlauf einige Industriezonen wieder abreißen müssen.

7. Der Müllprobleme werden Sie zu Beginn problemlos mit einer Deponie Herr – bauen Sie diese am besten neben die Militärbasis und das Raketentestgelände. Da will ohnehin niemand wohnen und die Soldaten haben anscheinend ohne Strom und Wasser schon genügend andere Probleme.

8. Wahrzeichen sehen nicht nur stylisch aus, sondern steigern auch die Attraktivität von Gewerbe- und Hightechzonen ganz erheblich. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie also ruhig in das ein oder andere besondere Gebäude investieren. Beachten Sie aber immer die monatlichen Kosten (die zum Teil recht hoch sind) und die Tatsache, dass Wahrzeichen eine Menge Müll und Luftverschmutzung produzieren. Zudem spielt der richtige Bauplatz eine große Rolle. Alle Wahrzeichen haben einen festen Radius, in dem Ihre Boni voll zur Geltung kommen – das Chrysler Building hat also in einem Wohngebiet nichts zu suchen.

9. Öffentliche Verkehrsmittel sind wichtig, aber nur sehr schwierig auf maximale Effektivität zu trimmen. Eisen- und U-Bahnen können Sie erst mal vernachlässigen, der Schlüssel zu einer guten Verkehrspolitik liegt in den Bussen. Damit Ihr Bussystem funktioniert, müssen Sie ein paar Regeln beachten: Sims sind faul und laufen nicht gerne, wollen aber, wenn möglich, alle wichtigen Orte erreichen können. In der Praxis bedeutet das, dass Sie wirklich jedem Block eine eigene Haltestelle spendieren müssen. Nur so kann der träge Sim ohne Auto einkaufen, Freunde besuchen, arbeiten und in den Park fahren. Pauschal gilt: Wenn ein Feld mehr als acht Kacheln von einer Bushaltestelle entfernt ist, wird der Sim das Auto nehmen.

10. Die unterschiedlichen Sim-Gruppen haben in Sachen Mobilität auch unterschiedliche Anforderungen, die Sie bei der Planung Ihres Nahverkehrs berücksichtigen sollten. Arme Sims nehmen gerne den Bus, ganz egal, ob der vielleicht ein bisschen länger braucht. Reiche Sims protzen hingegen mit dem eigenen Auto und lassen öffentliche Verkehrsmittel links liegen. Mittelständische Sims bevorzugen die schnellste Option – ob es sich dabei um das Auto oder den Bus handelt, ist ihnen egal. Hier müssen Sie also darauf achten, dass Ihre Busse auch fix genug von A nach B kommen, wenn Ihr Nahverkehrssystem erfolgreich sein soll.

11. U-Bahnen werden erst in großen Städten wichtig. Dann können Sie damit aber fast alle Verkehrsprobleme auf einen Schlag lösen – genug Kleingeld vorausgesetzt. Es gelten die gleichen Regeln wie für Busse: Ein dichtes Netz aus Haltestellen ist Pflicht.

12. Beachten Sie, dass das in Deutschland so beliebte Park&Ride-System in **Sim City 4** nicht funktioniert. Ein Sim wird immer nur ein einziges Fortbewegungsmittel benutzen und nicht etwa mit dem Auto zum Bahnhof und von dort zur Arbeit fahren.

13. Kreuzungen sind der sichere Weg zu verstopften Straßen. Alle Autos werden vor und hinter Kreuzungen nämlich deutlich langsamer. Sorgen Sie also frühzeitig für ein breit gefächertes Straßennetz und lassen Sie auf keinen Fall den kompletten innerstädtischen Verkehr über eine einzige Hauptstraße fließen.

Der Mein-Sim-Modus

1. Egal welchen Sim Sie wählen, er wird automatisch die Eigenschaften der Bewohner seines ersten Wohnblocks annehmen. Wenn Sie den Sim also in eine Villa stecken, ist er gesund,

gebildet und hat ziemlich hohe Ansprüche – das Gegenteil passiert natürlich, wenn Sie ihn in eine Bruchbude ziehen lassen.

2. Machen Sie sich diese Tatsache zunutze: Erstellen Sie drei Sims und lassen je einen in ein reiches, ein armes und ein mittelständisches Wohngebiet ziehen. So werden Sie optimal über alle Bevölkerungsgruppen informiert.

3. Sims altern und werden schließlich auch sterben. Wenn Ihr Sim in Rente geht, ist das kein Grund, einen neuen an seine Stelle zu setzen. Der pensionierte Sim wird Ihnen nämlich nun berichten, wie es um Freizeit- und Einkaufsmöglichkeiten oder um Erholungsgebiete bestellt ist – kurzum, er wird Sie über all jene Dinge informieren, für die er in seinem Arbeitsleben keine Zeit hatte.



DEZENTRAL Wenn Sie die regionale Spielweise bevorzugen, sollten Sie auf eine ähnliche Weise planen. Alle drei Zonen grenzen aneinander und sind für Ihre Sims leicht zu erreichen.

Die Bürgermeisterbewertung

1. Sollte es Sie kümmern, was Ihre Sims von Ihnen halten? Auf jeden Fall. Eine niedrige Bürgermeisterbewertung schränkt Ihren Entscheidungsspielraum spürbar ein und viele Bonusgebäude sind erst gar nicht verfügbar. Achten Sie also immer auf einen möglichst hohen Wert.

2. Krumm nehmen werden Ihnen die Sims Brände, hohe Kriminalität, Verschmutzung, zu viel Müll, Strahlung (bauen Sie besser erst gar keine Giftmülldeponie) sowie zu hohe Steuern. Bei Letzteren sollten Sie einen Satz von neun Prozent nie überschreiten.

3. Der einfachste Weg, die Bürgermeisterbewertung zu erhöhen, ist das Pflanzen von Bäumen. Jeder Baum bringt drei Pluspunkte und kostet nicht viel Geld.

4. Wer schnell viele Pluspunkte braucht, kann auch ein Wahrzeichen bauen. Die Sims lieben die Dinger. Pro Wahrzeichen können Sie zwischen zwei und neun Pluspunkte kassieren. Im Gegensatz zu Bäumen wirken sich Wahrzeichen dabei nicht nur auf kleine Gebiete, sondern auf die ganze Stadt aus.

5. Wenn Ihre Bürgermeisterbewertung in einem Gebiet auf minus fünfzig Punkte fällt, kann es zu einem Aufstand kommen. Sollte Ihnen das passieren, schicken Sie jeden Polizisten, den Sie auftreiben können, in das entsprechende Gebiet. Spätestens dann sollten Sie sich um eine bessere Bewertung kümmern.

Regionales Spiel

1. Wenn Sie keine Millionenmetropole auf eine einzige Karte quetschen wollen, können Sie **Sim City 4** auch regional spielen. Suchen Sie sich im Regionenfenster drei Gebiete aus, die ausreichend groß sind und aneinander angrenzen. Eines der Gebiete bauen Sie nun zu einer Wohnzone aus, das andere zum Gewerbegebiet und das dritte zum Industriekomplex. Wichtig ist, dass alle Gebiete untereinander mit Straßen verbunden sind.

2. Die Vorteile liegen auf der Hand: keine Verschmutzung in den Wohngebieten, deutlich weniger Verkehrsprobleme, kaum noch Platzmangel und nicht zuletzt das gesteigerte Budget von 300.000 Sim-Dollar. Die Einwohner fahren übrigens gerne in ein anderes Gebiet, um dort einzukaufen und zu arbeiten – auf öffentliche Verkehrsmittel können Sie verzichten.

3. Der Nachteil: Der Hardware-Hunger von Sim City 4 macht diese Spielweise auf Dauer zu einer kleinen Tortur. Das ständige Hin- und Herwechseln zwischen den Gebieten geht am Anfang noch recht fix, sobald Sie jedoch eine größere Stadt Ihr Eigen nennen, sind Ladezeiten von bis zu fünf Minuten keine Seltenheit mehr. Regionales Spiel ist demnach nur für Bürgermeister mit schnellen Rechnern und mindestens 512 Megabyte RAM zu empfehlen.

JOCHEN GEBAUER

Die Verordnungen

Wie bitte wirkt sich eine Automobilemissions-Reduktionsverordnung aus? Was kostet ein Junioren-Sportprogramm auf Dauer? Die Hilfetexte im Spiel selbst schweigen sich häufig aus. Aufschluss gibt die folgende Tabelle.

Verordnung	Effekt	Monatliche Kosten
Automobilemissions-Reduktionsverordnung	Reduziert Luftverschmutzung um 10 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 5 Punkte	20 plus 0,05 pro Einwohner
Fahrgemeinschaft-Förderungsprogramm	Reduziert Verkehrsaufkommen um 20 %	50 plus 0,01 pro Einwohner
Verordnung zur Luftreinheit	Reduziert Luftverschmutzung um 10 % und Nachfrage der Schwerindustrie um 5 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Gemeinschafts-HLR-Trainingsprogramm	Erhöht Gesundheit um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Shuttleservice	Steigert Interesse an öffentlichen Verkehrsmitteln um 5 % und reduziert Luftverschmutzung um 2 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Freies Ärztezentren-Programm	Erhöht Gesundheit um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Junioren-Sportprogramm	Reduziert Kriminalität um 5 %	100 plus 0,005 pro Einwohner
Mülldeponiegas-Verwertungsprogramm	Gaskraftwerke produzieren mehr Strom und reduziert Luftverschmutzung um 3 %	20 plus 50 pro Deponiefeld
Atomfreie Zone	Bürgermeisterbewertung steigt um 5 Punkte, Atomkraftwerke können nicht gebaut werden, bereits gebaute werden abgeschaltet	50 plus 0,002 pro Einwohner
Papiermüll-Reduktionsprogramm	Reduziert Müll um 10 % und Nachfrage des Gewerbes um 5 %	20 plus 0,005 pro Einwohner
Energiesparmaßnahme	Reduziert Energieverbrauch um 10 %, erhöht Lebensdauer der Kraftwerke, reduziert Nachfrage der Industrie um 5 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 10 Punkte	0,005 pro Einwohner
Lese-Kampagne	Erhöht Bildung um 10 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Rauchmelder-Programm	Reduziert Brände um 5 %	0,001 pro Einwohner
Reifen-Wiederverwertungsprogramm	Reduziert Müll um 3 %	20 plus 0,001 pro Einwohner
Tourismus-Förderungsprogramm	Erhöht Nachfrage des Gewerbes um 2 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Wasserschutzprogramm	Reduziert Wasserverbrauch um 10 % und Nachfrage der Industrie um 5 %	50 plus 0,005 pro Einwohner
Jugend-Ausgehverbot	Reduziert Kriminalität um 5 % und senkt Bürgermeisterbewertung um 10 Punkte	40 plus 0,002 pro Einwohner

Splinter Cell - Profi-Lösung

Wichtige Tipps

1. Verstecken Sie alle Körper in dunklen Ecken.
2. Sam steht nicht, er hockt – stehen Sie nur auf, wenn es unbedingt sein muss.
3. Experimentieren Sie herum – es gibt für jede Situation mehrere Lösungen.

Mission 1: Polizeirevier

Der Weg ins Lagerhaus

Schleichen Sie nach rechts zur Treppe und springen Sie an die Leiter. Auf dem Dach öffnen Sie die Luke und betreten den Lüftungsschacht in gehockter Stellung. Am Ende des Schachtes klettern Sie an dem Rohr hinauf. Auf dem Dach benutzen Sie das Seil über Ihnen, um in das brennende Lagerhaus auf der anderen Seite zu gleiten.

Die Flammenhölle

Verlassen Sie den Raum durch die Tür und folgen Sie dem Gang. Am Ende gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite. Im Treppenhaus springen Sie über das Geländer und lassen sich auf die nächste Ebene fallen. Dort betreten Sie den Flur und hangeln an dem Rohr unter der Decke über das Feuer. Danach folgen Sie den Anweisungen, die Sie über Funk erhalten. Unterhalten Sie sich mit dem verletzten Kontaktmann und verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür. Bleiben Sie vor dem folgenden Durchgang stehen und ziehen Sie Ihre Waffe. Durch die geöffnete Tür zerschießen Sie das Glasdach des nächsten Raumes, den Sie daraufhin unbeschadet durchqueren können.

Blausteins Appartement

Folgen Sie dem Balkon bis zu dem Punkt, an dem das Geländer unterbrochen ist. Springen Sie von dort aus auf die gegenüberliegende Seite. Hinter der nächsten Ecke treffen Sie auf einen Gegner, der gerade telefoniert. Es gibt zwei gute Varianten:
Variante 1: Schleichen Sie sich in gehockter Stellung an ihn heran und schicken Sie ihn ins Land der Träume. Kurz darauf öffnet ein Kerl die Tür, dem Sie einen Kopfschuss verpassen.
Variante 2: Keine Toten, keine Bewusstlosen – es ist nicht leicht, aber Sie können die Wachen komplett unberührt lassen und durch die Fenster ungesehen ins Haus einsteigen. Vorsicht: Die eine Wache patrouilliert im Haus. Sie können Lichter und vor allem den Fernseher zerschießen. Wenn Sie Lichtschalter betätigen, wird die Wache diese wieder einschalten.

Der erste Türcode

Im Haus hacken Sie sich zuerst in den Rechner unter dem Fenster im ersten Raum ein und holen sich dann das Medi-Kit aus dem Badezimmer. Hinter dem Gemälde im letzten Raum ist ein weiterer Computer versteckt, der einen Speicher-Stick mit dem Türcode birgt – 091772. Auf dem Balkon steigen Sie auf das Geländer zu Ihrer linken und gleiten am Seil auf die andere Seite. Rutschen Sie an dem Drahtseil des Fahrstuhls in die Tiefe und öffnen Sie die Dachluke des Lifts. Die nächste Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden.

Zwei Polizisten

Schießen Sie das Licht über der Treppe aus und schleichen Sie in die Nische, die sich rechts neben der Treppe befindet. Bei dem Müllcontainer finden Sie einige Objekte. Werfen Sie diese die Treppe vor dem Container herunter, um die Wachen abzulenken. Sobald eine Wache nach unten geht, können Sie diese im Schatten niederschlagen. Die Prozedur wiederholen Sie mit dem zweiten Polizisten. Verstecken Sie die Körper. Ganz Coole machen es so:



SESAM ÖFFNE DICH Goodies und den PC für das Tor finden Sie in der Ecke hinter den Büschen.

1. Eine Dose die Treppe runterwerfen.
2. Wenn eine Wache nach unten gegangen ist, ganz vorsichtig an der anderen vorbeischleichen und hinten im Schatten verstecken.

Die Patrouille

An der Ecke warten Sie, bis die Patrouille wieder in die andere Richtung geht, und schleichen unter dem Balkon hinter ihr her. In der nächsten Nische müssen Sie sich erneut verstecken, da die Patrouille nach kurzer Zeit den Rückweg antritt. Sobald diese an Ihnen vorbeigegangen ist, setzen Sie Ihren Weg fort. Gehen Sie um die Ecke und dann die Treppe nach oben.

Auf dem Morevi-Platz

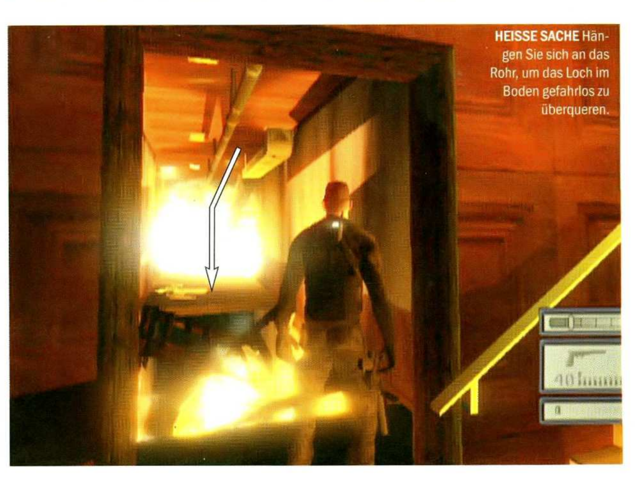
Schräg gegenüber ist ein Gebüsch – dort ist auch ein gut verstecktes Loch in der Mauer. Passen Sie auf den Typen am Fenster im ersten Stock auf und huschen Sie in die Büsche. Hier finden Sie im Computer einen Speicher-Stick mit dem Zahlencode für das Polizeirevier, zwei Medi-Kits und etwas 5,72-mm-Munition. Der Computer öffnet auch das Gittertor auf dem Marktplatz. Allerdings patrouilliert jetzt auch eine Wache auf dem Platz. Schießen Sie die beiden Lampen neben dem Tor aus, damit Sie unbemerkt hindurchgelangen.

Gasse hinter dem Marktplatz

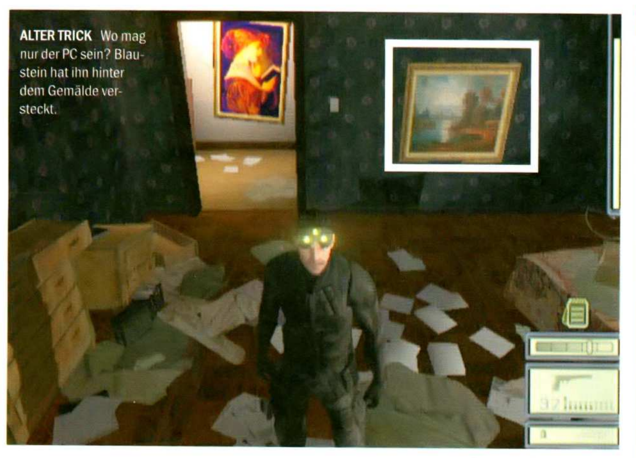
Hinter dem Tor gehen Sie schnell um die Ecke auf der rechten Seite. Den Zivilisten können Sie in Ruhe lassen, solange Sie unentdeckt bleiben. Schießen Sie unbemerkt die Lampen in der Gasse aus. An der nächsten Ecke steht eine Patrouille. Schlagen Sie diese nieder oder machen Sie es richtig cool: Springen Sie der Wache vom Müllcontainer aus auf den Kopf. Stecken Sie den Speicher-Stick ein. Folgen Sie der Gasse weiter.

Die Wache am Holzdach

Diesem Typen können Sie einfach eins überbraten. Cooler ist es jedoch, am Rohr auf das Holzdach zu klettern und der Wache am Ende auf den Kopf zu springen.



HEISSE SACHE Hängen Sie sich an das Rohr, um das Loch im Boden gefahrlos zu überqueren.


ALTER TRICK Wo mag nur der PC sein? Blaustein hat ihn hinter dem Gemälde versteckt.

Die Mauer mit dem Stern

An der Mauer steigen Sie auf den Container in der Ecke und vollführen einen Doppelsprung. Springen Sie erst gegen die Hauswand und stoßen Sie sich dann zur Mauer ab. Auf der Mauer beginnt der nächste Abschnitt.

Das Polizeirevier

Gehen Sie die Treppe nach unten und geben Sie die Kombination 5929 in das Zahlenschloss ein. Warten Sie am Anfang des Gangs, bis der Wärter in seiner Wachstube verschwunden ist. Schleichen Sie nun in den Gang. Zwischen zwei Zellen führen Sie den Spagatsprung aus. Warten Sie hier oben, bis die Wache direkt unter Ihnen durchläuft, und lassen Sie sich fallen. Verstecken Sie den Körper in der Wachstube. Hier holen Sie gleich noch einen Speicher-Stick aus dem PC.

Die Leichenkammer

Die nächste Tür öffnen Sie besser nicht, da sich dahinter nur ein Wachmann befindet. Schleichen Sie geduckt unter dem nächsten Fenster entlang und betreten Sie den dahinter liegenden Raum. Dort pressen Sie sich erst einmal gegen den Schrank und beobachten den Forscher. Sobald dieser stehen bleibt, nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und quetschen ein paar Informationen aus ihm heraus. Anschließend nehmen Sie den Speicher-Stick aus dem Computer und öffnen die Tür zum Nebenraum. Bleiben Sie im Türrahmen hocken und zerstören Sie die Kamera in der Ecke. Jetzt können Sie unbehelligt den Raum betreten und das Medi-Kit nehmen. Nach einer kleinen Unterredung mit Ihrem Chef geht's weiter den Gang entlang.

In der Eingangshalle

Warten Sie so lange neben dem Pförtnerhäuschen, bis die Unterredung beendet ist. Pressen Sie sich dann an die rechte Wand und gleiten Sie daran einmal um den ganzen Raum herum, bis Sie die zweite Tür erreichen.

1. Stockwerk

Lassen Sie die beiden Schreibtischhengste in Ruhe. Schleichen Sie an ihnen vorbei und gehen Sie durch die erste Tür. Hier holen Sie sich einen S-Stick aus dem PC. Hinter der nächsten Tür schlagen Sie die Wache nieder und nehmen den S-Stick an sich. Benutzen Sie den PC. Hinter den nächsten beiden Türen finden Sie lediglich etwas Munition. Wenn Sie scharf darauf sind, müssen Sie zunächst die Typen an den Schreibtischen niederschlagen. Ansonsten verlassen Sie den Raum so, wie Sie gekommen sind. Verlassen Sie das Polizeirevier durch die Doppeltür im Erdgeschoss.


VORSICHT KAMERA Die Kamera oben links ist nur schwer zu erkennen. Ein Schuss löst das Problem.

Mission 2: Verteidigungsministerium

Der Einstieg

Gehen Sie zu dem kleinen Schornstein und seilen Sie sich bis zu dem geöffneten Fenster ab. Im Raum dahinter warten Sie hinter dem Regal, bis der Offizier wieder an seinen Rechner zurückkehrt. Schleichen Sie sich dann von hinten an und zerren Sie ihn in den Schatten. Zerschießen Sie nun die Kamera und holen Sie sich den S-Stick aus dem Rechner.

Die Tiefgarage

Versuchen Sie erst gar nicht, die Lampen auf dem Flur zu zerstören. Schleichen Sie stattdessen von Schatten zu Schatten und öffnen Sie die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Durch die Tür gelangen Sie in das Treppenhaus. Gehen Sie erst nach oben, um ein Medi-Kit zu holen, dann nach unten. **VORSICHT:** Auf den einzelnen Etagen befinden sich Überwachungskameras. Diese können Sie jeweils von der Treppe aus „erschießen".

Der Chauffeur

Sie können die Kamera ignorieren – gehen Sie einfach links im Schatten so weit, bis Sie ein Auto mit eingeschaltetem Licht sehen. Ganz schön dunkel hier – setzen Sie das Nachtsichtgerät auf und schon sehen Sie, wie der Chauffeur zum Pinkeln in die Ecke geht. Greifen Sie ihn und erpressen Sie Informationen. Ist das erledigt, gehen Sie so zurück, wie Sie gekommen sind: leise und unauffällig. Der Wache vor dem Treppenhaus verpassen Sie eine Kopfnuss und schleppen sie in eine dunkle Ecke.

Zurück im Gang

Erledigen Sie die Wache und verstecken Sie diese in einer dunklen Ecke. Im nächsten Raum zerstören Sie die Kamera über der Tür, noch bevor Sie den Raum betreten. Vergessen Sie nicht, die beiden Computer zu überprüfen. Es befindet sich jeweils ein Speicher-Stick in den Rechnern. Anschließend knacken Sie die zweite Tür mit Ihrem Dietrich.

Küchendienst

Auf dem Balkon wenden Sie sich nach links und klettern auf die Brüstung. Von dort aus springen Sie an die Regenrinne über Ihnen und hangeln sich bis zu dem geöffneten Fenster. In der Küche warten Sie so lange, bis die Wache den Raum verlässt. Greifen Sie sich dann eine Flasche und werfen Sie sie gegen die Kunststofflamellen der Tiefkühlkammer. Da beide Köche neugierig sind und nachschauen, woher das Geräusch kommt, können Sie sich an ihnen vorbei zur Tür schleichen.

Lass das Licht aus!

Jetzt muss alles sehr schnell gehen. Nachdem Sie die Küche verlassen haben, betritt ein Soldat den Raum, um das Licht einzuschalten. Warten Sie, bis er am Lichtschalter steht. Schleichen Sie sich dann von hinten an und verpassen Sie ihm einen Hieb ins Genick. Den bewusstlosen Soldaten verstecken Sie anschließend hinter der Theke.

Lasernetz deaktivieren

Verlassen Sie die Kantine und gehen Sie leise die Treppe hinab. Unten wartet schon eine Wache darauf, von ihrer Schlaflosigkeit erlöst zu werden. Als Nächstes ist die Wache dran, die eine Etage tiefer vor dem Schreibtisch steht. Gehen Sie die linke Treppe hinab und links um die Treppe herum. Bevor Sie dieser Wache Ihren Pistolengriff an den Schädel knallen, müssen Sie sie in eine dunkle Ecke zerren. Wenn das erledigt ist, benutzen Sie den Computer, um die Lasersperren zu deaktivieren. Kurz darauf taucht ein Offizier auf und setzt sich vor den Rechner. Nehmen Sie ihn in den Schwitzkasten und schleifen Sie ihn vor den Retina-Scanner. Vergessen Sie hinterher nicht, ihm das Medi-Kit abzunehmen.

Lauschangriff

Warten Sie, bis die Kamera über der Tür nach links zeigt, und laufen Sie dann darunter durch. Hinter der Tür befindet sich der Hof. Dort nehmen Sie das Mikro zur Hand und zielen damit auf den Fahrstuhl. Sie müssen den Aufzug bis ganz nach oben verfolgen. Ist das erledigt, kommen drei Wachen in den Hof. Sie müssen auf die gegenüberliegende Seite rechts – dort ist ein Gitter, an dem Sie nach oben durch ein Fenster in den nächsten Raum gelangen.

Speicher-Stick

Wenn Sie unbedingt einen Speicher-Stick wollen, müssen die drei Wachen auf dem Hof dran glauben – einer trägt einen Stick bei sich.

Am Fahrstuhl

Laufen Sie in die kleine Abstellkammer links neben der Fahrstuhltür und nehmen Sie den Einweg-Dietrich an sich. Schieben Sie dann die flexible Optik unter der Tür durch und beobachten Sie die beiden Wachen. Wenn die Luft rein ist, verlassen Sie die Kammer und schleichen Sie zum Fahrstuhl. Mit ihm geht's zur nächsten Etage.

2. Stockwerk

Nachdem Sie den Fahrstuhl verlassen haben, gehen Sie nach links und setzen den Einweg-Dietrich bei der nächsten Tür ein. Im Büro hacken Sie sich in das System und klettern danach in den Schacht über dem Schreibtisch. Auf der anderen Seite zerstören Sie die Kamera an der Wand und öffnen die nächste Tür. Darin befinden sich ein Medi-Kit und etwas Munition. Klettern Sie die Steigeisen hinauf und öffnen Sie die Luke. Sie befinden sich nun auf dem Dach.

Nikoladzes Computer

Lassen Sie sich an dem Schornstein zum nächsten Fenster hinab. Achten Sie darauf, dass die Wache im Inneren nicht in Ihre Richtung schaut. Sobald sie Ihnen den Rücken zudreht, pumpen Sie sie mit Blei voll. Die Sam-Fisher-Ethik verbietet natürlich solch eine Bleiverschwendung und rät eher zu einem sauberen Kopfschuss. Dringen Sie durch das Fenster in den Raum ein und benutzen Sie Nikoladzes Computer.
Variante 1: Verstecken Sie sich in der Ecke des Raums und ballern Sie jeden über den Haufen, der durch die Tür kommt. Sie können natürlich auch die Splittergranaten einsetzen.
Variante 2: Sam-Fisher-Style: Sobald der Alarm ausgelöst wurde, lassen Sie sich am Fenster hinabfallen und halten sich so lange am Sims fest, bis die Wachen den Raum wieder verlassen haben. Anschließend holen Sie noch weitere Informationen aus Nikoladzes und dem zweiten Rechner.

Speicher-Sticks

Optional können Sie auch noch zwei weitere Speicher-Sticks aus den Laptops in der Kantine holen. Dafür müssen Sie allerdings zuerst die Wachen aus dem Weg räumen.

Die Flucht

Verlassen Sie das Büro erst, wenn sich alles wieder beruhigt hat. Gehen Sie nach links und die Treppe runter nach draußen. An der Wand hängt ein Medi-Kit. Rennen Sie geradeaus zum Fahrstuhlschacht. Springen Sie an das Rohr und lassen Sie sich nach unten gleiten. In der Tiefgarage wartet Ihre Kontaktperson.

Mission 3: Ölraffinerie

Die Pipeline

Klettern Sie die Leiter hinauf und hangeln Sie sich an dem Rohr über den Stacheldraht. Vor dem Container müssen Sie sich rechts hinabfallen lassen und die Kante greifen. Hangeln Sie sich nun unter dem Container entlang. Gleiten Sie am Drahtseil auf die andere Seite und krabbeln Sie unter dem Stahlrohr durch. Über die Metallstange gelangen Sie auf das Rohr. Da der restliche Weg durch Feuer versperrt ist, müssen Sie wohl oder übel durch das Loch in die stinkende Pipeline hüpfen.

Dem Techniker auf der Spur

Klettern Sie zuerst die Leiter hinauf und öffnen Sie die Luke. Steigen Sie dann die Leiter zu Ihrer Rechten hinauf und betreten Sie den Steg. Sehen Sie die Funken über dem Metallschrank? Da müssen Sie rauf. Springen Sie an das Rohr über Ihnen und hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum nächsten Steg. Dort lassen Sie sich auf die Wache fallen und schlagen sie per Sprungattacke bewusstlos. Wenn Sie die Treppe hinaufgehen, müssen Sie darauf achten, dass die Wachen Sie nicht sehen. Warten Sie deshalb so lange, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Folgen Sie der Truppe unauffällig und schalten Sie die Wache aus, die Ihnen entgegenkommt. Diese besitzt einen Speicher-Stick.

Wasserschaden

Gehen Sie zu der Stelle, an der zwei Soldaten einen Eingang bewachen. Hinter Ihnen befindet sich eine Wasserpumpe, die Sie per Schalter an der Seite aktivieren können – damit locken Sie die beiden Wachen vom Eingang weg. Gehen Sie zur vorherigen Ecke zurück und warten Sie, bis die beiden Genies neben den roten Rohren stehen. Nun müssen Sie nur noch auf eines der Rohre schießen und schon haben Sie zwei Probleme weniger und einen Speicher-Stick mehr.

Umweg

Weiter geht's um die Ecke in die Küche – verstecken Sie sich. Nachdem die Techniker-Soldaten-Polonaise nicht durch die Küchentür gekommen ist, kehrt sie wieder um. Warten Sie im Schatten, bis der Tross durch die nächste Tür gegangen ist und eine Explosion die Plattform erschüttert. Gehen Sie raus und durch die Feuersbrunst. Hinter dem Feuer steht ein Generator. Wenn Sie draufklettern, gelangen Sie an ein Rohr, an dem Sie sich in den nächsten Raum hangeln können. Beseitigen Sie dort den ersten Gegner hängenderweise mit Ihrer Waffe. Hier finden Sie Munition und zwei Medi-Kits.

Feuerwechsel

Zwei Schuss reichen vollkommen! Der erste auf ein Fass vor Ihnen, der zweite auf das Fass neben dem Soldaten auf der Plattform links über Ihnen. Wenn kein Gegner mehr steht, holen Sie sich den Speicher-Stick von der Plattform. Hier oben gibt es im Raum noch ein Medi-Kit und beim toten Techniker einen Einweg-Dietrich. Laufen Sie die Treppe hinab. Auf der nächsten Ebene schicken Sie den Soldaten von der Treppe aus ins Nirwana, gehen durch die Tür und nehmen das Medi-Kit links.

Welche Tür darf es denn sein?

Gehen Sie auf die rechte Tür zu. Diese ist zwar verschlossen, kann aber mit einem Dietrich geöffnet werden. Die linke Tür dagegen führt in eine Sackgasse. Falls Sie schon durch die linke Tür gegangen sind und die Flammen Ihnen den Rückweg versperren, hier ein kleiner Tipp: Schießen Sie auf die Rohre mit der Aufschrift „Heating Water Supply". Das austretende Wasser löscht die Flammen. Folgen Sie dann nur noch dem Gang und schnappen Sie sich den Techniker – er flieht nach unten. Nehmen Sie zuerst den Speicher-Stick und anschließend den Aktenkoffer.

Mission 4: CIA-Hauptquartier

Der Ventilator

Schalten Sie das Nachsichtgerät ein und folgen Sie dem Zaun auf der linken Seite einmal um das Areal herum. Am Ende erreichen Sie einen umzäunten Bereich. Klettern Sie über den Zaun. In der Mitte befindet sich ein großer Generator. Steigen Sie darauf und springen Sie zu dem Vorsprung an der Wand. Von dort aus erreichen Sie das linke Gitter des Ventilators, das Sie auf der rechten Seite öffnen müssen. Nun können Sie das Gebäude betreten.

Kellergeschoss

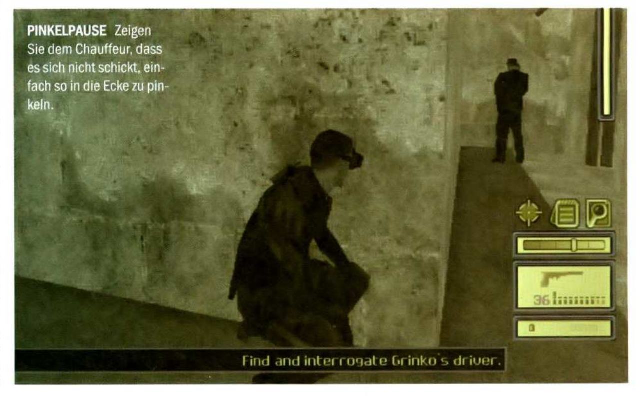
Springen Sie leise von der Plattform nach unten und lokalisieren Sie die Wache.
Variante 1: Warten Sie, bis der Techniker im Gang verschwunden ist, und folgen Sie ihm. Verstecken Sie sich in einer dunklen Ecke und warten Sie, bis der Arbeiter den Rückzug antritt. Überwältigen Sie den Mann, sobald er sich in Ihrer Nähe befindet.
Variante 2: Sam-Fisher-Style: Klettern Sie das Gitter hinauf und wechseln Sie auf die andere Seite. Warten Sie so lange am Zaun, bis der Techniker unter Ihnen steht. Nach einer gut platzierten Sprungattacke geht er zu Boden.

Im Treppenhaus

Sie müssen am Ende des Gangs auf die Kamera achten. Warten Sie vor dem letzten Lichtkegel, bis die Kamera in die andere Richtung zeigt. Jetzt können Sie zur Treppe huschen. Bleiben Sie im Schatten und beobachten Sie die Wache eine Etage höher. Wendet sich die Wache ab, müssen Sie auf Samtpfoten die Treppe hoch. Auf dem ersten Treppenabsatz und ganz oben haben Sie genug Schatten, um sich zu verstecken – nutzen Sie diese Ruhepunkte. Wenn die Wache vom Fenster zur gegenüberliegenden Treppe geht, folgen Sie ihr und schlagen zu. Vergessen Sie nicht den Speicher-Stick.

Raus aus dem Keller

Nachdem Sie die Wache unter der Treppe versteckt haben, prüfen Sie an der nächsten Ecke,



PINKELPAUSE Zeigen Sie dem Chauffeur, dass es sich nicht schickt, einfach so in die Ecke zu pinkeln.

ob die Luft rein ist. Ist das der Fall, schieben Sie die flexible Optik unter der Tür auf der rechten Seite durch. Betreten Sie den Raum, sobald die Patrouille ihn verlassen hat. Im Raum werfen Sie einen Blick auf den Monitor, um einen Speicher-Stick zu erhalten. Nehmen Sie außerdem die Munition und das Medi-Kit an sich.

Metalldetektor

Öffnen Sie vorsichtig die Tür und beobachten Sie den Soldaten, den Sie durch die Scheibe im gegenüberliegenden Raum sehen. Sobald dieser sich abwendet, schleichen Sie nach rechts durch den Metalldetektor und in den nächsten Raum.

Handy-Mann

Nachdem Sie die Metalldetektoren passiert haben, gelangen Sie in eine große Halle. Warten Sie, bis der Handy-Mann den Raum verlässt. Schleichen Sie nun rechts im Schatten bis zum zweiten Wachmann. Hier steht eine Getränkedose – werfen Sie die Dose in den Schatten, um dort die Wache auszuknocken. Noch cooler ist natürlich, hinter dem abgelenkten Wachmann in den Fahrstuhl zu schlüpfen. Fahren Sie im Fahrstuhl nach unten.

Über dem Serverraum

Folgen Sie dem Gang und warten Sie, bis ein Programmierer aus der Tür auf der rechten Seite kommt. Sobald er im gegenüberliegenden Raum verschwunden ist, betreten Sie das Zimmer, aus dem der Mann kam. Der Computer birgt einen Tür-Code. Verlassen Sie im Anschluss wieder den Raum und gehen Sie bis zur T-Kreuzung.

Einfach und genial!

Achten Sie auf die Wache, die hier patrouilliert. Wenn Sie nach links gehen, kommen Sie in einen Raum mit einem Wachmann. Hier ist ein Lichtschalter. Lassen Sie zunächst die Finger davon.

1. Schleichen Sie an der Wand entlang bis zur Tür. Per Dietrich knacken Sie das Schloss und schnappen sich dann die Goodies.

2. Gehen Sie zum Lichtschalter – wenn Sie ihn betätigen, kommt die Wache und kriegt prompt einen Genickschlag. Verstecken Sie den Körper in der Kammer.

3. Warten Sie – der Techniker kommt auch hierher.

4. Die Patrouille können Sie auch hierher locken, indem Sie das Licht ausschalten, sobald sie am Fenster vorbeigeht.

5. Holen Sie sich aus der kleinen Kammer noch ein Medi-Kit und zwei Taser.

Zurück an der T-Kreuzung

Gehen Sie jetzt in die andere Richtung. Sie müssen dank Ihrer Effizienz nur noch die eine Wache im gläsernen Büro überwältigen. Vergessen Sie nicht, das Licht auszuschalten. Auf dem S-Stick ist der Code für die nächste Tür. In der Abstellkammer nebenan finden Sie noch einen Einweg-Dietrich.

Tür zum Archiv

Entriegeln Sie das Schloss mit der Kombination 7687. Werfen Sie mit Ihrer flexiblen Optik einen Blick in das dahinter liegende Zimmer. Öffnen Sie aber erst dann die Tür, wenn der Techniker zwischen den Regalen steht.

Im Archiv

Verstecken Sie sich zuerst hinter den Ordnerschränken und warten Sie, bis der Techniker wieder zwischen den Regalen steht. Schleichen Sie sich dann hinter dem Agenten entlang zum Durchgang. Im nächsten Raum finden Sie ein Medi-Kit und einen Computer samt Speicher-Stick. Geben Sie die Nummer in das Türschloss ein – 110598.

Im Lager

Bewegen Sie sich leise die Treppe hinab.
Variante 1: Laufen Sie an dem ersten Arbeiter vorbei und schlagen Sie den zweiten nieder. Dieser hat den kürzesten Weg zum Alarmknopf und deshalb die höchste Priorität. Der zweite Arbeiter verkriecht sich derweil oberhalb der Treppe und wartet auf die erlösende Kopfnuss.
Variante 2: Sam-Fisher-Style: Warten Sie an der Ecke des ersten Regals, bis der Arbeiter verschwindet, und schleichen Sie in den Schatten. Dort warten Sie auf seine Rückkehr und nehmen ihn in den Schwitzkasten. Wenn Sie ihn zum nächsten schattigen Plätzchen verfrachtet haben, können Sie den zweiten in Ruhe beiseite räumen. **ACHTUNG:** Diese Variante ist sehr schwer und nichts für schwache Nerven.

Ihr treues Schießeisen

Oberhalb der nächsten Treppe liegt das SC-20K in einem der Regale. Nehmen Sie es an sich und füllen Sie Ihr Inventar mit der beiliegenden Munition.

Vor dem Serverraum

Gehen Sie nach dem Gang in den Raum nach links. Zuerst müssen Sie den Anzugträger bewusstlos schlagen. Stopfen Sie sich dann das Medi-Kit in die Tasche und nehmen Sie eine Dose. Nach dem Gespräch mit Lampert treffen Sie auf zwei Patrouillen. Wenn die eine um die Ecke verschwunden ist, werfen Sie die Dose in den nächsten Schatten. Die Wache erledigen Sie entweder in gewohnter Manier oder mit dem Taser. Im ersten Büro auf der linken Seite befindet sich ein Speicher-Stick im Computer. Schalten Sie jetzt auch noch die Patrouille aus.

Im Serverraum

Hinter der Glastür öffnen Sie die rechte Tür mit der Kombination 2019. Springen Sie auf das Geländer. Wenn der Techniker unter Ihnen entlangläuft, springen Sie ihm auf den Kopf und verstecken ihn in einer dunklen Ecke. Danach hauen Sie den zweiten Techniker im Serverraum um und verstecken ihn ebenfalls. Hacken Sie sich nun in den Server in der Mitte des Raumes.

Metalldetektoren

Verlassen Sie den Serverraum und folgen Sie dem Gang nach links. In der Toilette nehmen Sie das Medi-Kit. Am Ende des Gangs stehen Metalldetektoren. Bei dem ganzen Metall, das Sie bei sich tragen, kommen die Detektoren natürlich nicht in Frage. Setzen Sie stattdessen den Pförtner mit einem Taser außer Gefecht und klettern Sie durch das Fenster. Nachdem Sie dem Bewusstlosen die Tasche abgenommen haben, schalten Sie das Licht aus.

In der Halle

Sie können hier alle Lichter ausschießen und so Ihre Qualitäten als Scharfschütze unter Beweis stellen. Einfacher und schneller ist es jedoch, wenn Sie immer rechts an der Wand entlanglaufen. Weichen Sie der Patrouille aus und gehen Sie am Kopierraum vorbei, wenn der Agent wegschaut. Gehen Sie durch die nächste Tür auf der linken Seite und zur Hälfte die Treppe hinab. Warten Sie, bis die Kamera nicht mehr auf Sie gerichtet ist, und löschen Sie das Licht mit Blei. Geben Sie bei der Tür die Kombination 110700 in das Schloss ein und öffnen Sie die Tür.

Kaltgetränke sind schädlich

Öffnen Sie die nächste Tür und verstecken Sie sich in der Ecke. Den Agenten schalten Sie aus, wenn dieser sich ein Getränk vom Automaten holt. Im zweiten Raum stecken Sie die Fackel ein und nehmen den Speicher-Stick aus dem Computer. Bei der automatischen Kanone schnappen Sie sich weitere Fackeln. Wer mag, wirft eine Fackel vor die Kanone – der beobachtete Effekt ist später durchaus von Nutzen. Benutzen Sie den Dietrich an der verschlossenen Tür und steigen Sie in den Fahrstuhl.

Tonstudio

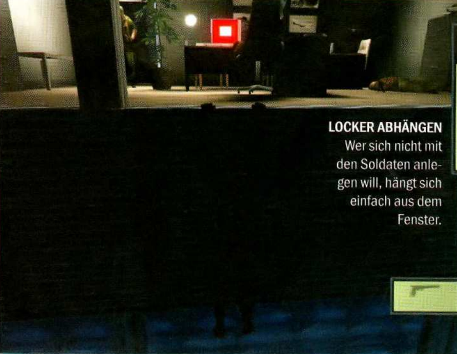
Pressen Sie sich rechts an die Wand. Folgen Sie der Wand und schleichen Sie hinter der technischen Ausrüstung entlang bis zur nächsten Tür. Im nächsten Raum gehen Sie zu der Tür mit der Nummer 509 und knacken diese mit dem Dietrich. Auf den Festplatten der beiden Computer finden Sie jeweils einen Speicher-Stick. Anschließend infiltrieren Sie das angrenzende Büro von Dougherty und überprüfen seinen Computer. Verlassen Sie dann das Büro und gehen Sie den Gang auf der linken Seite entlang.

Hörsaal

Hinter der ersten Tür auf der linken Seite im Gang ist der Hörsaal. Dieser Weg erspart Ihnen



ÜBERRASCHUNG Die Wache erledigen Sie mit einem Schuss durch das geschlossene Fenster.



LOCKER ABHÄNGEN Wer sich nicht mit den Soldaten anlegen will, hängt sich einfach aus dem Fenster.

die Kamera und den Wachmann am Ende des Flurs. Gehen Sie rein und schleichen Sie in die Reihe zwischen den Sitzen – ganz oben würden Sie entdeckt werden, weil Sie vor den Projektor kommen. Warten Sie nun, bis Pause ist. Die beiden Agenten verlassen den Raum, die Wache an der Tür geht zum Projektor. Sie können jetzt in aller Ruhe die Tür knacken und anschließend verschwinden.

Dougherty verfolgen

Wenn Sie den Hörsaal verlassen, ist Dougherty entweder noch im Aufenthaltsraum oder schon weiter links den Gang runtergegangen. Er trinkt kurz am Wasserspender und geht dann durch eine Tür mit Codeschloss. Entweder huschen Sie direkt nach ihm durch die noch geöffnete Tür oder Sie gehen in den Raum 101 auf der rechten Gangseite. Die beiden Agenten stört es nicht im Geringsten, wenn Sie kurz an den Rechner gehen und den Türcode 0614 entwenden.

UFO Sightings Office

Ein Hauch von **Akte X** – über das Büro nach der Codetür links kommen Sie noch an ein paar Goodies. Den Code für die Tür müssen Sie in der E-Mail lesen, die Sie aus dem PC nehmen. Er lautet 020781. Sie finden drei Haftkameras und zwei Taser.

Zugriff

Schnappen Sie sich Dougherty bei seiner Zigarettenpause. Vorsicht: Draußen läuft eine Wache rum. Nachdem Sie Ihren unfreiwilligen Gast erstmal sicher verstaut haben, nehmen Sie sich dieser Patrouille an. Oder schießen Sie im Raucherzimmer die Lichter aus und schleichen Sie mit Dougherty auf dem Rücken an der Wache vorbei. Sie müssen schräg gegenüber auf den Steg.

Lagerraum

Gehen Sie die Treppe runter und deponieren Sie Dougherty unter der Treppe. Machen Sie auf den Stufen ein bisschen Lärm - schon kommt ein Techniker angelaufen, den Sie schlafen legen. Die zweite Wache im nächsten Raum können Sie konventionell oder mit einem coolen Sprung von einem der Generatoren erledigen. Holen Sie sich den Taser vom Regal.

Exfiltration

Drei Wachen stehen noch zwischen Ihnen und dem Lieferwagen. Die erste erledigen Sie vom oberen Treppenabsatz mit dem Taser, den Sie eben gefunden haben. An die Wache an der Rampe im hinteren Teil schleichen Sie sich am besten von unten an – steigen Sie dazu die Leiter runter. Alternativ können Sie auch einen sehr gewagten Sprung vom Geländer ausführen, wenn die Wache unten vor der Treppe steht. Der gesprächige Agent ist gar kein Problem – er dreht Ihnen den Rücken zu. Holen Sie Dougherty und liefern Sie ihn bei den Kollegen vom NSA am Lieferwagen ab. Mission erfolgreich.

Extra-Tipp

Die Wache im hinteren Bereich können Sie umgehen. Stellen Sie sich mit Dougherty auf den Schultern mit dem Rücken zur Leiter. Wenn Sie jetzt die Waffe ziehen, fällt Ihr Opfer in die Tiefe. Ganz schön robust gebaut, der Gute.

Mission 5: Kalinatek-Gebäude

Erster Kontakt

Laufen Sie zu dem gelben Wagen und verschanzen Sie sich dahinter. Warten Sie dort so lange, bis der Gegner vor dem Wagen steht und Ihnen den Rücken zudreht. Schnappen Sie ihn von hinten und schleifen Sie ihn hinter den Wagen. Dort schlagen Sie ihn nieder, nehmen Ihre Waffe in die Hand und warten auf die zweite Wache. Pumpen Sie sie mit Blei voll und holen Sie das Medi-Kit aus dem kleinen Schuppen.



KLETTERMAXE Steigen Sie auf den Generator und hangeln Sie sich dann am Rohr in den nächsten Raum.

Der Ausgang

Schleichen Sie die Treppe hinauf und hinter den gelben Wagen. Schnappen Sie sich die Wache und zerren Sie sie in das Treppenhaus. Dort geben Sie ihr eins mit der Pistole über den Kopf und nehmen die Tasche. Wieder zurück beim gelben Wagen, nehmen Sie eine Flasche und werfen Sie zu den Holzkisten neben dem Schuppen. Da die Wachen ihren Posten verlassen, können Sie hinter dem Transporter zu den Kisten gehen und hinaufklettern. Durch das Fenster geht es weiter.

Der Kran

Vor dem Fenster steht ein Kran, auf den Sie klettern müssen. Wenn das erledigt ist, springen Sie an das Metallrohr über Ihnen und hangeln auf die andere Seite. Nach einer kleinen Gleiteinlage stehen Sie auf einem Podest. Springen Sie von dort aus an die Dachkante des Gebäudes. Der Schornstein bietet einen hervorragenden Halt zum Abseilen. Unten angekommen, springen Sie von der Wand ab, damit die Scheibe unter Ihnen zerspringt. Nach kurzer Zeit betritt eine Wache den Gang. Folgen Sie ihr und schicken Sie sie ins Land der Träume. Vergessen Sie nicht, die Tasche an sich zu nehmen.

Metalldetektoren

Schon wieder wird der Weg durch diese lästigen Sicherheitsanlagen versperrt. Wer also nicht alle Waffen ablegen möchte, der muss die Kombination 97531 in den Zahlenblock eintippen. Im nächsten Raum nehmen Sie die Munition vom Schreibtisch.

Scherben machen Lärm

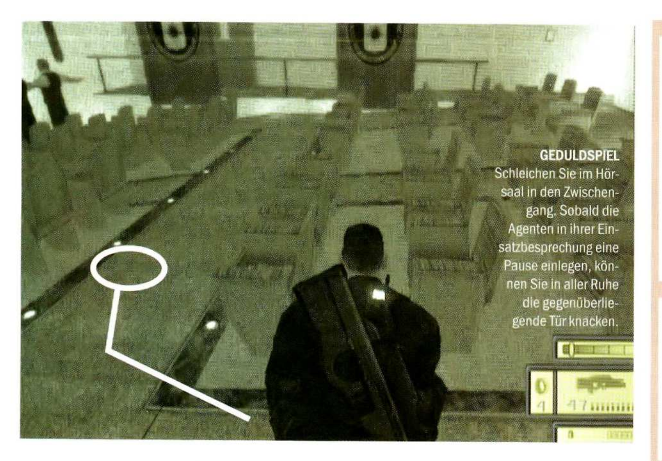
Schalten Sie im nächsten Raum das Nachtsichtgerät ein. Steigen Sie auf die Kiste, die sich rechts neben Ihnen befindet. Von dort aus erreichen Sie das Rohr, an dem Sie sich über die Scherben hinweghangeln können. Achten Sie nur darauf, dass Sie leise landen, wenn Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen. Klettern Sie nun in den Lüftungsschacht.

Gute Mine zum bösen Spiel

Im Aquariumsraum gehen Sie zum Lichtschalter und machen nach der Zwischensequenz das Licht aus. Öffnen Sie dann die Tür zum Gang. Nehmen Sie das SC-20K zur Hand und schalten Sie in den Scharfschützen-Modus. Mit einem Treffer geht die Mine in die Luft und die beiden Gauner geben ein nettes Lagerfeuer ab. Nachdem Sie den Raum verlassen haben, gehen Sie rechts in den Gang und nehmen das Medi-Kit von der Theke. Die letzte Wache überzeugen Sie mit bleiernen Argumenten. Schalten Sie nun noch das Licht aus und nehmen Sie den



HELL ERLEUCHTET Die Halle ist viel zu hell! Viel schlimmer: Hier hängen gleich zwei gepanzerte Kameras an der Decke. Zum Glück ist an der Wand genug Schatten, um ungesehen durch den Raum zu kommen.


GEDULDSPIEL Schleichen Sie im Hörsaal in den Zwischengang. Sobald die Agenten in ihrer Einsatzbesprechung eine Pause einlegen, können Sie in aller Ruhe die gegenüberliegende Tür knacken.

beiden Minenopfern die Taschen ab. Weiter geht's zum Fahrstuhl.

Büro-Terror

Zerschießen Sie aus dem Fahrstuhl heraus die beiden Leuchtreklamen auf der gegenüberliegenden Seite. Steigen Sie aus dem Schacht und warten Sie auf die Wache. Diese erledigen Sie entweder mit einem gezielten Schuss aus der Pistole oder einem kräftigen Hieb. Den zweiten durchsieben Sie mit dem Sturmgewehr. Nehmen Sie dann die Splittergranaten vom Tisch in der Ecke.

Wer anderen eine Grube gräbt

Laufen Sie bis zu der blau leuchtenden Wand und nehmen Sie das Sturmgewehr zur Hand. Schalten Sie den Zoom ein und zielen Sie auf die Haftmine, die ein paar Meter den Gang hinunter an der Wand klebt. Nun warten Sie so lange, bis die beiden Wachen direkt daneben stehen, und jagen die Mine samt Wachen in die Luft.

Die Programmierer

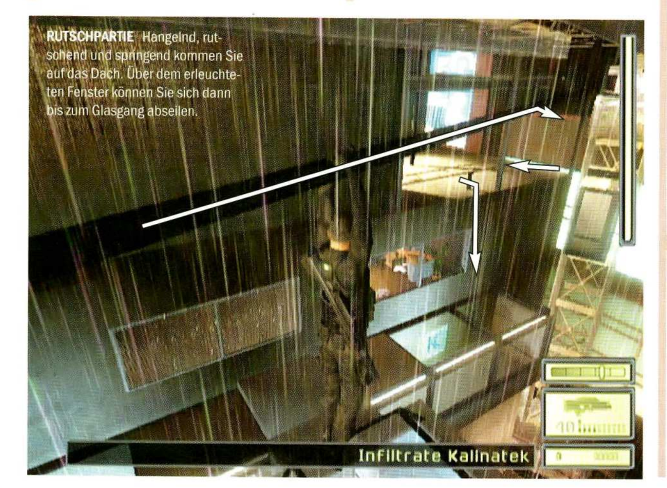
Gehen Sie links in den brennenden Raum. In der hinteren Ecke hocken zwei Programmierer, die durch zwei Haftminen in Schach gehalten werden. Schleichen Sie langsam an die Minen heran und entschärfen Sie die Sprengkörper, wenn das Lämpchen grün leuchtet.

Die Bombe tickt

Laufen Sie den Gang hinunter und öffnen Sie die Tür mit der Kombination 33575. Beim nächsten Feuer müssen Sie schleichen, da sich eine Mine an der Wand befindet. Versierte Schützen können die Minen natürlich auch mit einer Kugel zur Detonation bringen. Schleichen Sie weiter bis in den nächsten Raum. Sämtliche Minen sind in der Nähe eines Durchgangs platziert. Durchqueren Sie die nächsten beiden Räume und laufen Sie dann den Flur hinab bis zur verschlossenen Tür. Knacken Sie das Schloss mit dem Dietrich und betreten Sie den Raum. Zwischen dem lodernden Feuer steht ein Metallschrank. Klettern Sie darauf und deaktivieren Sie auf der anderen Seite die Bombe. Alternativ können Sie auch eine Rolle durch die Flammen machen.

Zuschauerraum

Schleichen Sie in das Auditorium. Dort schnappen Sie zuerst den Kerl hinter der Glasscheibe und schleifen ihn in den dunklen Gang. Wenn Sie ihn dort niederschlagen, hört das die zweite Wache nicht. Wiederholen Sie das mit der Wache auf der Treppe.



RUTSCHPARTIE Hangelnd, rutschend und springend kommen Sie auf das Dach. Über dem erleuchteten Fenster können Sie sich dann bis zum Glasgang abseilen.

Keller

Gehen Sie rechts neben dem Rednerpult vorbei und hinter die Trennwand. Dort lassen Sie sich über den Vorsprung fallen und halten sich fest. Nach der kurzen Zwischensequenz ziehen Sie sich wieder hoch und warten, bis beide Wachen die Treppe hinaufgestürmt kommen.
Wenn die Luft rein ist, lassen Sie sich leise auf die Treppe fallen. Im Keller schießen Sie zwei Lampen aus und warten auf die Wache. Geben Sie ihr eins über den Schädel und legen Sie den Schalter für die Stromversorgung um. Stecken Sie sich auch die Munition und das Medi-Kit ein, die auf dem Tisch liegen.

Zuschauerraum Teil 2

Da Ihnen die Wachen alle den Rücken zudrehen, können Sie die Typen einen nach dem anderen aus dem Weg räumen. Achten Sie nur darauf, dass die Wache in der Loge nicht gerade in Ihre Richtung schaut. Wenn Sie die ersten beiden erledigt haben, überwältigen Sie den Aufpasser in der Loge und nehmen ihm den Speicher-Stick ab. Darin finden Sie die Zahlenkombination für die Tür – 1250.

Foyer

Gehen Sie die Treppe hinauf und löschen Sie die Lichter in der Sitzecke. Nehmen Sie dann Ihre große Wumme in die Hand und verpassen Sie dem Kalinatek-Schergen einen roten Punkt auf der Stirn. Den zweiten strecken Sie ebenfalls mit dem Sturmgewehr nieder. Wenn Sie auf pyrotechnische Effekte stehen, können Sie auch eine Splittergranate benutzen.

Der Verwundete

Sprechen Sie mit dem verwundeten Programmierer und gehen Sie danach bei der nächsten Ecke in Stellung. Kurz darauf taucht eine Wache auf, die erst in Ihre Richtung schaut und Ihnen dann den Rücken zudreht. Verpassen Sie ihr in diesem Augenblick ein Ringflächengeschoss und setzen Sie dann schnell zum finalen Schlag an. Verstecken Sie die Wache im Krankenzimmer und holen Sie anschließend den Programmierer dazu. Nun können Sie noch ein paar Sätze mit dem Verwundeten reden, bevor er nie mehr etwas sagt.

Die Brandtüren

Wenn Sie dem Gang folgen, sehen Sie auf der linken Seite einen Raum mit blauer Beleuchtung. Schleichen Sie hinter den Servern entlang und strecken Sie den Typen am Computer nieder. Nehmen Sie dann die Tasche an sich und benutzen Sie den Computer.

Pinkelpause

Warten Sie in der Bar, bis die beiden Gestalten mit ihrer Unterredung fertig sind. Schleichen Sie rechts neben der Bar entlang in Richtung Toiletten. Unterbrechen Sie dort gewaltsam die Wache beim Urinieren und schleppen Sie sie in eine der Kabinen. Klettern Sie dann in den Lüftungsschacht und zeigen Sie dem Schurken auf der anderen Seite, dass Blei stärker ist als ein Schädelknochen. Nehmen Sie die Tasche und unterhalten Sie sich mit Ivan. Anschließend geht's in den Fahrstuhl.

Auf dem Dach

Zerschießen Sie die Lampe auf der linken Seite und schauen Sie sich nach der Dreiergruppe um. Werfen Sie eine Granate in den Pulk und sammeln Sie die Tasche ein. Klettern Sie dann über die nächste Wand und danach über die Kisten auf ein kleines Dach. Sobald Sie sich auf der anderen Seite fallen lassen, erscheinen zwei Wachen. Warten Sie, bis sich die beiden vor die Wand stellen, und werfen Sie eine weitere Granate. Falls einer die Explosion überlebt, erledigt Ihr Sturmgewehr den Rest. Nehmen Sie noch die Munition an sich und setzen Sie Ihren Weg fort.

Kampf im Rohbau – Teil 1
Sobald Sie den nächsten Raum betreten, laufen drei schwer bewaffnete Jungs in den Nebenraum. Verschanzen Sie sich hinter der Scheibe und erledigen Sie einen nach dem anderen mit Ihrer SC-20K. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Im folgenden Raum finden Sie neben einigen Splittergranaten noch zwei Medi-Kits.

Kampf im Rohbau – Teil 2
Betreten Sie den Raum und gehen Sie gleich hinter dem Pfeiler in Deckung. Verlassen Sie die Deckung immer nur auf der rechten Seite. Benutzen Sie das Nachtsichtgerät, falls Sie einen Gegner nicht ausmachen können. Wenn Sie die drei Gegner ausgeschaltet haben, können Sie Ihren Weg fortsetzen.

Kampf im Rohbau – Teil 3
Nehmen Sie eine Granate in die Hand und gehen Sie zu dem Durchgang. Am Ende des Gangs sehen Sie drei Gegner stehen. Werfen Sie eine Granate in die Gruppe. Eine zweite Granate schmeißen Sie zwischen sich und die Angreifer, für den Fall, dass einer in Ihre Richtung läuft. Wenn Sie den Raum auf der rechten Seite betreten, finden Sie etwas Munition für Ihre Pistole. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie an dessen Ende sehr langsam. Dort sind einige Haftminen verteilt. Warten Sie in dem großen Raum, bis die Wache hereinkommt. Sobald sie den Raum wieder verlässt, verfolgen Sie sie und schlagen sie nieder. Im nächsten Raum finden Sie 5,56-mm-Munition und ein Medi-Kit.

Kampf im Rohbau – Teil 4
Gehen Sie in den Eingang, aus dem es rot scheint. Schleichen Sie den hell beleuchteten Gang bis zum Ende und rüsten Sie Ihre Knarre mit Tasern aus. Setzen Sie zuerst die stationäre Wache unter Strom. Sobald die zweite Wache auftaucht, wiederholen Sie die Prozedur. Den Gegner auf dem Gerüst können Sie gemütlich ausschalten, wenn er die Leiter hinabsteigt.

Der Hubschrauber
Sobald die Zwischensequenz vorüber ist, bewegen Sie sich langsam um die Ecke. Dabei haben Sie die SC-20K im Anschlag. Benutzen Sie die Zoomfunktion, um die Gegner auf dem Gerüst zu beseitigen. Am Ende brauchen Sie nur noch über die Leitern auf das Gerüst zu klettern und die Plattform zu erreichen.

Mission 6: Chinesische Botschaft

Die Wachposten
Nachdem Sie sich umgesehen haben, gehen Sie durch die kleine Gasse. Steigen Sie auf den Container und klettern Sie über die Wand. Vorsicht, am Ende der Gasse befinden sich zwei Wachmänner! Schleichen Sie hinter die Kiste zu Ihrer Rechten und warten Sie, bis die Patrouille nach rechts aus dem Bild läuft. Jetzt von hinten an den anderen Wächter schleichen, ihn packen und in die schattige Nische zurückschleppen. Nachdem Sie den Kollegen ins Land der Träume befördert haben, finden Sie einen S-Stick. Huschen Sie zum zweiten Wachposten, schlagen Sie ihn k. o. und deponieren Sie ihn bei seinem schlafenden Kumpel. Da Sie nun alleine sind, können Sie zum Gebäude mit dem brennenden Ölfass eilen und die Leiter hochklettern.

Das Gebälk
Vor Ihnen liegt ein eingerüstetes Haus. Sobald die Wachen Ihnen den Rücken zukehren und weit genug entfernt sind, schleichen Sie über die Balken, bis Sie eine Leitung über Ihnen entdecken. Hangeln Sie sich mit angezogenen Beinen zum Gebäude gegenüber.



LETZTE SEKUNDE Sie kommen grade noch rechtzeitig, um den Mord an Ivan zu vereiteln. Erledigen Sie den Terroristen mit einem gezielten Schuss.

Simse und Wachen
Freuen Sie sich, denn zu Ihrer Rechten finden Sie ein Medi-Kit. Stehlen Sie sich über den Sims und machen Sie mit Anlauf einen Kerzensprung zum anderen Mauervorsprung hinüber. Am Ende springen Sie hinab in den sicheren Schatten zwischen den beiden Containern. Warten Sie, bis die Wachen in eine andere Richtung blicken, und flitzen Sie durch die Zaunöffnung Ihnen gegenüber. Jetzt nichts überhasten. Sie haben genug Zeit, um abzuwarten, bis die Gegner weit genug entfernt sind. Links von Ihnen finden Sie einen Abwasserschacht, den Sie hinabklettern müssen.

Die Kanalisation
Nachdem Sie im Domizil der Ratten angekommen sind, schalten Sie Ihr Nachtsichtgerät ein. Gehen Sie den Abwasserkanal entlang und biegen Sie an der Kreuzung links ab. Nach kurzer Zeit erscheinen drei Wachposten. Benutzen Sie die Rauch-Granate und die Burschen begeben sich in die Horizontale. Bei einem der Träumer finden Sie einen der begehrten S-Sticks. Einstecken und weiter den miefenden Kanal entlang. Auf der linken Seite finden Sie eine Stahltür, hinter der Sie ein Medi-Kit finden. Hinter der nächsten Biegung müssen Sie eine weitere Stahltür passieren. Nach ein paar Schritten finden Sie eine Leiter, die Sie auf die Straße zurückbringt.

Das offene Fenster
Achtung! Oberhalb des Kanaldeckels warten zwei emsige Patrouillen, die über ein blendendes Gehör verfügen! Steigen Sie also vorsichtig aus dem Gully und verstecken Sie sich hinter dem Vorhang. Passen Sie auf, dass Sie auf keinen Kiesel treten. Beobachten Sie die beiden während ihres Rundgangs und warten Sie auf den Moment, in dem das Duo von Ihnen wegsieht. Jetzt huschen Sie zum Baugerüst hinüber und klettern die Leiter empor. Oben angekommen, balancieren Sie in schwindelerregender Höhe über die Holzbohlen und finden ein offenes Fenster – nichts wie hinein! In der linken Ecke finden Sie einen Stahlträger, über den Sie nach oben gelangen. Hören Sie sich an, was der Agent zu sagen hat, und gehen Sie ins Freie. Auf dem Dach finden Sie ein Medi-Kit und Munition. Mithilfe der Seilwinde auf dem Stahlgerüst können Sie sich vom Gebäude abseilen.

Auf zur Leiter
Gehen Sie in das Gebäude und suchen Sie sich ein schattiges Fleckchen links neben der nächsten Tür. Sobald die Patrouille an Ihnen vorbeikommt, verpassen Sie ihr eines über den Schädel und schnappen sich den S-Stick. Gehen Sie nun nach draußen und zerschießen Sie das Licht an der gegenüberliegenden Wand mit der Zoom-Funktion. Wenn die Wache sich von Ihnen abwendet, schleichen Sie zur Leiter an der Häuserwand gegenüber und klettern nach oben. Direkt über Ihrem Kopf wartet bereits die nächste Leiter auf Sie, die es zu erklimmen gilt. Am Ende der Leiter müssen Sie auf die Holzbohlen zu Ihrer Rechten springen. Vorsicht! Die Holzbohlen geben gerne Geräusche von sich, weshalb Sie sich sehr langsam fortbewegen müssen. Im Inneren des Hauses treibt sich ein Gegner herum – seien Sie also auf der Hut. Versuchen Sie ihm aus dem Wege zu gehen und den Balkon zu erreichen. Sollte er Ihnen zu nahe kommen, demonstrieren Sie ihm Ihren Taser und entwenden Sie den S-Stick.

Der weiße Transporter
Vernichten Sie die Lampe auf dem Balkon. Um das Drahtseil zu erreichen, müssen Sie auf die Holzboxen klettern. Jetzt können Sie geschmeidig zu dem Vorsprung auf der anderen Straßenseite hinübergleiten. Springen Sie auf die Straße und halten Sie sich so lange im Schatten auf, bis alle Wachen von der Bildfläche verschwunden sind. Nun gehen Sie nach rechts und biegen bei der nächsten Möglichkeit links ab. Die Gittertür am Ende des Durchgangs wird von einem Feind bewacht. Sie haben zwei Möglichkeiten:

Variante 1 - Die brutale Art: Wählen Sie ein Ringflächengeschoss an und huschen Sie in den Schatten links neben der Gittertür. Sobald die Wache um die Ecke kommt, füttern Sie sie mit den Ringgeschossen und verstecken ihren Körper an einem schattigen Plätzchen. Jetzt können Sie seelenruhig zum weißen Transporter schlendern.

Variante 2: Sam-Fisher-Style: Warten Sie, bis der Kerl Ihnen den Rücken zukehrt, und schleichen Sie ihm nach. Jetzt klettern Sie die Leiter nach oben und schleichen den Sims entlang, bis Sie eine Leiter entdecken, die wieder nach unten auf die Straße führt. Sobald sich der Wächter wieder Richtung Gittertür bewegt, schnellen Sie von der Leiter und gehen nach rechts zum weißen Transporter. **TIPP:** Ganz nach dem Motto „Alles Gute kommt von oben" können Sie dem ahnungslosen Tropf mit einer Sprungattacke vom Sims aus eine schöne Überraschung bescheren.

Zugang zur Botschaft
Halten Sie sich rechts vom Lieferwagen und huschen Sie in den Schatten direkt vor Ihnen. Mithilfe des Nachtsichtgeräts können Sie einen sicheren, dunklen Weg über die Straße erken-

nen. Eilen Sie zur Wand hinüber und begeben Sie sich vorsichtig in Richtung Schranke. Während der Pförtner die Papiere des LKW-Fahrers prüft, können Sie unbemerkt durch das Tor schlüpfen. Hinter dem Durchgang gehen Sie sofort im Schatten zu Ihrer Rechten in Deckung. Wie Sie bestimmt bemerkt haben, wimmelt der Innenhof nur so von Patrouillen und Wachhunden. Jetzt heißt es einen kühlen Kopf bewahren. Auf leisen Sohlen begeben Sie sich nun zum LKW-Anhänger vor Ihnen und verstecken sich darunter. Achten Sie auf die Laufwege der Wachen. Wenn die nächste Wache von Ihnen wegläuft, eilen Sie zum nächsten Anhänger links von Ihnen. Falls Sie sich zu lange an einem Fleck aufhalten, wittern Sie die Köter und kommen Ihnen entgegen. Bleiben Sie also in Bewegung! Versuchen Sie, unbemerkt zur Wand zu gelangen, und warten Sie, bis die Patrouille weit entfernt ist. Gehen Sie nun um die Ecke und folgen Sie so lange Ihrer Nase, bis Sie eine kleine Brücke erreichen. Jetzt müssen Sie nur noch den Pavillon hinter sich lassen und durch das Flüsschen waten.

Abgehörte Telefonate

Gehen Sie in Richtung Haupteingang. In der Zwischensequenz werden Sie Zeuge eines Telefonats. Wählen Sie das Lasermikrofon und richten Sie es auf das Fenster. Nachdem Sie die Informationen erhascht haben, warten Sie, bis eine Limousine in den Hof fährt. Zielen Sie mit dem Lasermikro auf die Fenster, um noch mehr Infos zu erhalten. Jetzt ist es Zeit zu fliehen. Warten Sie, bis das Wachpersonal Richtung Hof sieht, und schleichen Sie am Haupteingang vorbei. Hinter dem Wachhäuschen können Sie ein Rohr hochklettern und über die Mauer steigen. Auf der anderen Seite wartet zu Ihrer Linken eine attraktive Informantin auf Sie.

Mission 7: Schlachthof

Schluss mit lustig! Die Terroristen sind drauf und dran, Soldaten zu exekutieren. Da verliert selbst Herr Fisher seine guten Manieren. In diesem Level werden Sie ausführlichen Gebrauch von Ihrer Schusswaffe machen – und das nicht, um Lichter auszuschießen. Verstecken Sie alle Ihre Opfer – auch wenn niemand mehr in der Nähe ist, bekommen Sie später die Nachricht, dass Leichen gefunden wurden, wenn sie nicht versteckt waren.

Drei Hofwachen

Sie haben die Wahl – erledigen Sie die drei Wachen lautlos im Fisher-Style oder greifen Sie lieber gleich zum Schießeisen? Für die Lautlosen:
1. Klettern Sie direkt am Startpunkt über den Zaun und dann sofort auf den Block mit dem Gatter zu Ihrer Linken. Vorsicht: Die Jungs hier sind enorm geräuschempfindlich. Lassen Sie sich lautlos am langen Ende wieder auf den Boden fallen. Jetzt können Sie der ersten Wache hinterherschleichen, zupacken und sie an den Startpunkt befördern, wo es dann eine Kopfnuss gibt. Nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche!
2. Schleichen Sie hinter der Wache, die im linken Teil des Hofs patrouilliert, her. Verstecken Sie sich hinter den roten Fässern bei dem Schalter. Sobald die andere Wache auf dem Weg zum Häuschen ist, können Sie zuschlagen.
3. Schleichen Sie unbemerkt am Zaun entlang bis zum Häuschen. Auf dem hinteren Ende der Patrouille erwischen Sie auch Wache 3 ohne Probleme.

Wachhäuschen

Gehen Sie nun noch in das Häuschen, schnappen Sie sich das Medi-Kit und holen Sie den Speicher-Stick aus dem Rechner. Gehen Sie gleich wieder raus und springen Sie vom Müllcontainer aus über die Wand.

Der verminte Hof

Bevor es richtig gemein wird, schalten Sie erstmal die Wache aus – warten Sie dazu, bis diese an den Computer im Häuschen geht. Der Hof selber birgt gleich drei Gefahren: Suchscheinwerfer, Wachen und Minen. Letztere erkennen Sie durch Ihre Thermalsicht als pulsierende Punkte am Boden. Gemein ist jedoch, dass Sie so zwar die Minen, nicht aber die Suchscheinwerfer erkennen. Die Wachen auf den Balkonen können Ihnen nichts anhaben, solange Sie den Scheinwerfern ausweichen – und auch wenn Sie beide Soldaten erledigen, schlägt der Alarm an, sobald Sie im Lichtkegel stehen. Pfeifen Sie also auf Lautlosigkeit.

So geht's!

Sie starten am Zauneingang. Am Ende jedes Schrittes sind Sie in Sicherheit und können die Umgebung mit der Thermalsicht nach Minen absuchen und sich umschauen.
1. Vom Eingang aus huschen Sie zu den Kisten mit den Fässern daneben – Ducken nicht vergessen.
2. Sobald der Scheinwerfer vorbei ist, klettern Sie auf die Kisten, drehen sich um 90° nach links, hüpfen wieder runter und nehmen links von der einzelnen, schräg stehenden Kiste wieder Deckung. Hocken Sie sich so hin, dass Sie den linken Teil des hinteren Balkons einsehen können.
3. Wenn Sie scharf darauf sind, alle S-Sticks zu bekommen, muss jetzt die Wache am hinteren Balkon dran glauben. Sie sind hinter der Kiste in Sicherheit und können in aller Seelenruhe zum Kopfschuss ansetzen. Genug Zielwasser und eine ruhige Hand vorausgesetzt, findet die Wache am linken Ende des Balkons die letzte Ruhe.
4. Warten Sie erneut den Scheinwerfer ab und laufen Sie dann am Zaun entlang bis zu dem Container. Hier sind Sie sicher. Wenn Sie mit dem Rücken zum Zaun stehen, setzen Sie die Thermalsicht auf. Bis zur Lampe ist der Weg minenfrei.
5. Sie müssen jetzt beide Scheinwerfer abwarten und bis zum Container laufen. Kurz vor dem Lichtkegel der Lampe bleiben Sie stehen.
6. Sobald der Scheinwerfer vorübergezogen ist, klettern Sie in den Container und gleich wieder raus. Jetzt noch schnell an die Wand spurten und Sie sind in Sicherheit.
7. Schauen Sie mit dem Rücken zur Mauer nach rechts. Sie sehen eine hohe Kiste und daneben einen weißen Zementblock. Die Ecke zwischen Kisten und Block ist Ihr nächster sicherer Punkt.
8. Jetzt klettern Sie über die hohe Kiste und laufen zur Wand direkt vor Ihnen. Fast geschafft! Vorsicht: Die Tür sieht verlockend aus, ist aber vermint. Also in die andere Richtung, immer an der Wand lang, bis Sie durch die Öffnung in einen Raum mit zwei Müllcontainern kommen. Jetzt müssen Sie nur noch über den Container in den Schacht oben springen.

Die Antenne

Auf dem Dach geht das Licht abwechselnd an und aus. Auch wenn hier oben niemand ist, werden Sie entdeckt, wenn Sie sich im grellen Scheinwerferlicht in der Nähe der Oberlichter befinden. Um das Ganze noch komplizierter zu machen, ist es unmöglich, auf dem Metalldach lautlos zu sein – Sie müssen die Betonstreben benutzen. Wenn Sie einmal Lärm machen, hält man Sie für eine Ratte. Erst beim zweiten Mal wird Alarm gegeben.
1. Vom Lüftungsschacht machen Sie einen beherzten Schritt nach vorne – jetzt hocken Sie auf der zweiten Strebe.
2. Sobald das Licht aus ist, können Sie um das erste Oberlicht huschen. Am Ende hangeln Sie sich an der Metallschiene entlang zur nächsten Strebe.
3. Beim zweiten Oberlicht wird's brenzliger – Sie müssen über Kisten und Holzplanken. Wie gesagt – einmal dürfen Sie Krach machen.
4. Über Ihnen ist ein Drahtseil gespannt. Hangeln Sie sich bis zur Wand. Jetzt müssen Sie nur noch leise über den Zaun klettern und den Kasten an der Antenne benutzen.

Alarm auf dem Dach

Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten – zwei schwer bewaffnete Wachen sind auf dem Weg. Sie müssen beide ausschalten.
1. Laufen Sie sofort unter den Holzsteg und schauen Sie durch die Treppenstufen. Ihr erster Gegner wird gleich die Treppe hinunterlaufen. Entscheiden Sie selbst, ob ein Taser oder doch Vollmantelgeschosse besser sind – so oder so erledigen Sie die Wache.
2. Hocken Sie sich jetzt auf die Treppe. Die zweite Wache kommt aus der Tür und geht in die andere Richtung. Am Ende in der dunklen Ecke bleibt der Soldat stehen. Nachtsicht an, zoomen, Luft anhalten und eine 5,57-mm-Kopfschmerztablette verabreichen – Problem gelöst.
3. Der Holzsteg führt auf den Balkon. Wenn Sie im Minenfeld die eine Wache wie beschrieben erschossen haben, können Sie jetzt den S-Stick und den Körper abholen. Haben Sie die Wache verschont, ist hier niemand.
4. Deponieren Sie alle Körper im dunklen Teil auf dem Holzsteg.
5. Knacken Sie die Tür mit dem Dietrich.

Goodies

Nachdem die Tür offen ist, gehen Sie die Holztreppe nach unten. Hören Sie es? Ja, hier unten lauert eine Wandmine. Gehen Sie ganz langsam auf den Tisch zu – hinter dem letzten Fass befindet sich rechts an der Wand die fiese Überra-



KATZE AUF DEM DACH Dummerweise geht hier in regelmäßigen Abständen das Licht an. Nutzen Sie die dunklen Pausen, um ungesehen an den Oberlichtern vorbei bis zur Sendeantenne zu kommen.

schung. Entschärfen Sie das Teil und bedienen Sie sich am Tisch: Neben dem S-Stick aus dem Computer gibt es hier noch eine Splittergranate und zwei Haftminen. **WICHTIG:** Diese Minen werden Ihnen am Levelende den Hintern retten, also nehmen Sie sie mit! Alles erledigt? Gut, gehen Sie die Treppe wieder rauf, durch die bisher noch nicht benutzte Tür und gleich noch eine Tür weiter. Sie sind weit oberhalb eines Toilettenraumes.

Klo-Action!

Schleichen Sie an das Geländer und springen Sie drauf. Ihr Ziel ist die Strebe über den Fässern. Vorsicht: Der Holzboden und die Fässer machen Lärm. Springen Sie an die Strebe und ziehen Sie die Beine hoch. Jetzt hangeln Sie sich ganz bis zum Ende. Wenn Sie leise waren, erleichtert sich genau unter Ihnen ein Soldat. Warten Sie, bis die Wache sich die Hände wäscht. Das Waschbecken ist genau unter Ihren Füßen. Lassen Sie sich nur fallen. Die Wache bremst Ihren Fall und ist k. o. – Fisher-Style! Eine Wache rennt draußen im Gang rum, eine andere schaut unglücklicherweise direkt in den Raum hinein. Wenn Sie nur einen Mucks von sich geben, kommen die Jungs um die Ecke – halten Sie also im Zweifelsfall die Waffe bereit. Wenn Sie unentdeckt bleiben, können Sie von den Pissoirs aus eine Ablenkungskamera zu den Spiegeln links von den Toilettenkabinen schießen. Locken Sie die Wache an und lassen Sie das Gas ausströmen. Jetzt ist nur noch die Wache im Gang da – kein Problem. Deponieren Sie alle Gegner bei den Pinkelbecken. Jetzt greifen Sie sich noch das Medi-Kit bei den Spinden und schalten das Licht aus.

Information einholen

Folgen Sie dem Gang nach links – hinter einer Tür sitzt ein Soldat am PC. Schleichen Sie in das Zimmer und greifen Sie sich den Typen. Stellen Sie ihm ein paar Fragen, bevor Sie ihn schlafen legen. Ob Sie seinem Wunsch nachkommen (Ende des Dialogs), ist Ihre Sache. Deponieren Sie den Körper in der dunklen Ecke. Greifen Sie sich die Munition, benutzen Sie den Computer und schießen Sie vorsichtshalber noch die Schreibtischlampen aus. Verlassen Sie den Raum wieder und lassen sich in den Schacht am Boden fallen.

Über der Decke

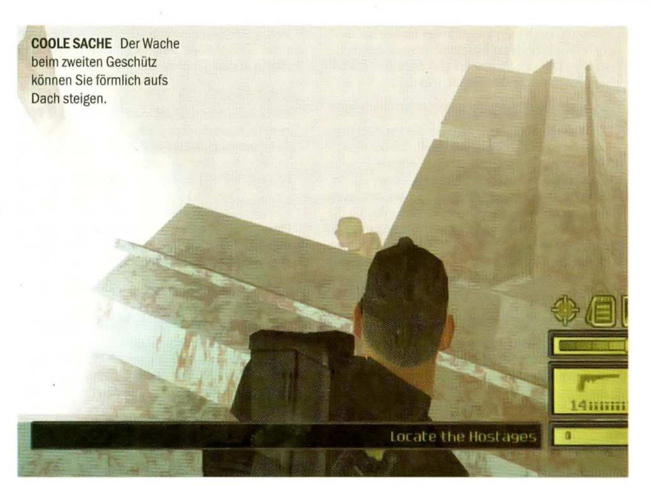
Folgen Sie dem Schacht und klettern Sie am Rohr nach ganz oben. Mit einem Sprung können Sie sich an der Kante hochziehen. Sie befinden sich jetzt auf einer Zwischendecke. Unter Ihnen unterhalten sich drei Wachen. Schalten Sie doch mal die Thermalsicht ein – durch die dünne Decke erkennen Sie die Wachen einwandfrei. Sie können nun versuchen, alle drei mit dem Gas einer Ablenkungskamera oder einer Splittergranate ins Jenseits zu befördern. Stilvoller sind jedoch drei gut gezielte Schüsse aus dem SC-20K durch die Decke hindurch. Die armen Kerle werden nie erfahren, wer sie auf dem Gewissen hat. Springen Sie runter und vollziehen Sie das normale Prozedere: Lampen ausschießen, Taschen durchsuchen (ein Speicher-Stick, eine Splittergranate und ein Medpack) und Leichen in den Schatten tragen.

Im Kühlraum

Durch den Nebel können Sie prima mit der Thermalsicht schauen. Das heißt aber noch nicht, dass die Gegner Sie nicht sehen. Außerdem bekommen Sie es hier erstmals mit den automatischen Kanonen zu tun.

Erster und zweiter Kühlraum

Schleichen Sie rechts um die geöffnete Tür herum und hocken Sie sich mit dem Rücken an die Wand. Im Durchgang zum nächsten Raum schaut eine Wache am Ende ihrer Patrouille genau in Ihre Richtung. Rücken Sie so weit nach rechts, dass Sie dieser Wache im entscheidenden Moment einen Kopfschuss verpassen



COOLE SACHE Der Wache beim zweiten Geschütz können Sie förmlich aufs Dach steigen.

können. Ein zweiter Soldat patrouilliert weiter hinten im Raum – ihn können Sie ebenfalls von hier aus erledigen. Vorsicht: Hinten links im zweiten Kühlraum steht eine Kanone. Gehen Sie links an der Wand entlang – vor der Kanone können Sie über einen Schrank klettern und direkt vor dem Steuercomputer landen. Legen Sie das Biest lahm und gehen Sie dann weiter in den Gang hinein.

Dritter Kühlraum

Hier befinden sich drei Wachen – und alle drei lassen sich geschickt von hinten packen, wegschleifen und niederschlagen. Die erste vom Eingang aus, die beiden anderen von der rechten Wand aus. Sie finden einen S-Stick und eine Splittergranate bei Ihren Opfern. Auf der linken Seite des Raums ist eine Holzpalette. Über diese kommen Sie an die Metallschiene über Ihnen.

Vierter Kühlraum

Hängen Sie sich mit allen Vieren an die Schiene. Jetzt können Sie ungesehen in den nächsten Raum hangeln. Links steht eine Kanone, rechts eine Wache – keine Angst, man sieht Sie nicht. Am Ende der Schiene müssen Sie sich lautlos auf den Boden fallen lassen. Schleichen Sie erst zur Rückseite der Kanone. Jetzt gibt es drei Varianten:

1. Sie locken die Wache mit einer Flasche (liegt bei der Kanone) um die Ecke und verpassen ihr einen Kopfschuss.

2. Fisher-Style: Sie klettern auf die Maschine und lassen sich auf die Wache fallen.

3. Die laute, aber durchaus elegante Variante: Sie locken per Flasche die Wache vor die Kanone. Sobald Sie geworfen haben, machen Sie sich an den Steuercomputer. Schalten Sie IFF aus, wenn die Wache genau vor der Kanone steht. Ein tragischer Computerfehler.

Vergessen Sie bei beiden Varianten nicht, die Kanone zu deaktivieren, bevor Sie den Raum verlassen. Wer's braucht: In diesem Raum liegt auch noch ein Medi-Kit.

Letzter Kühlraum

Hier tun mal wieder drei Wachen Dienst. Sie müssen lediglich den Soldaten direkt am Durchgang packen und in den Gang zurückzerren, sobald die Patrouille von Ihnen weggeht. Jetzt schleichen Sie – natürlich ungesehen – links in den Raum hinein. Halten Sie an den Fässern kurz inne. Sobald die Patrouille wegschaut, einfach hinter dem Wachmann weiter an der linken Wand entlangschleichen. Wenn Sie die Thermalsicht ausschalten, sehen Sie am Boden ein Loch – verlassen Sie diesen kalten Ort.

Schleichgang

Folgen Sie dem Schacht und verlassen Sie diesen am Ende. Hier oben gibt's ein Medpack. Gehen Sie nun langsam die Treppe runter und schauen Sie vorsichtig um die Ecke. Sobald die Patrouille nach rechts wandert, schleichen Sie in den Raum, biegen sofort scharf rechts ab und gehen bis zum Schalter am Ende. Betätigen Sie ihn – eine Luke öffnet sich direkt unter Ihnen. Bleiben Sie in der dunklen Ecke und warten Sie, bis die Wache erneut rechts verschwindet. Jetzt hüpfen Sie lautlos in den Kanal und huschen durch die Luke.

Im Stall

Schleichen Sie den Gang entlang – leise! Stoppen Sie direkt vor dem Licht, das durch die Öffnung fällt. Eine Wache patrouilliert direkt hinter dieser Öffnung. Warten Sie, bis der Schatten von rechts nach links geht. Jetzt huschen Sie durch die Öffnung und gehen schräg rechts gegenüber in den Stall ins Dunkle. Die Wache schaut am Ende der Patrouille direkt auf Sie, sieht aber nichts. Schleichen Sie ihr hinterher und greifen Sie am Ende des Ganges zu. Schleifen Sie den Soldaten in die dunkle Ecke, in der Sie sich zuerst versteckt haben. Alternativ tut's natürlich auch ein Kopfschuss. Auf und neben dem Regal liegt noch je eine Fackel – greifen Sie zu.

Die zweite Wache

Die nächste Wache patrouilliert im Raum nebenan. Das alte Spiel: Schleichen Sie in den Schatten neben der Tür, warten Sie einen günstigen Moment ab und schlagen Sie zu. Im Gang liegt eine weitere Fackel.

Die dritte Wache

Gehen Sie nun in den nächsten Gang – schon von hier sollten Sie die Auto-Kanone hören. Im Türrahmen am Ende erscheint eine Wache auf Patrouille. Zwei Varianten:

1. Schießen Sie die Lampen aus und gehen Sie im Gang mit einem Taser in Position. Sobald die Wache kommt, zappen Sie sie (eine Gewehrkugel in den Kopf tut es auch).

2. Locken Sie den Soldaten mit Geräuschen an und erledigen Sie ihn.

Kanone #1

Gehen Sie möglichst nah an die Kanone ran und machen Sie eine Rolle vorwärts an ihr vorbei. Das Ding feuert zwar ein paar Salven ab, trifft aber nicht. Jetzt können Sie die Kanone am Steuercomputer abschalten. In der Box gegenüber finden Sie Munition, eine Fackel und eine

Granate. In den anderen Boxen finden Sie noch zwei Fackeln. Jetzt können Sie auch gefahrlos den S-Stick der Wache an sich nehmen. Im folgenden Gang finden Sie ein Medikit.

Zwei Wachen, zwei Kanonen

Trickreich, aber laut: Gehen Sie im nächsten Gang sofort nach links auf die Brüstung. So gelangen Sie hinter die beiden Kanonen. Am Computer stellen Sie beide Kanonen so ein, dass der Kasten bei IFF AUS leer ist. Schießen Sie nun auf die gegenüberliegende Wand – die Wachen kommen und werden von den eigenen Kanonen zerlegt. Schalten Sie die Kanonen wieder ab, um selber vorbeizukommen. Wenn Sie die Leichen entsorgen, nehmen Sie gleich den S-Stick an sich.

Die letzte Kanone

Um an diesem Biest unbeschadet vorbeizukommen, muss die Elektronik abgelenkt werden. Zünden Sie eine Fackel und werfen Sie diese in die Box, etwas links vom Vorhang. Die Kanone ballert wie bescheuert auf die Fackel und Sie können ungeschoren durch den Vorhang flitzen.

Der Geiselraum

Huschen Sie durch den nächsten Vorhang und dann sofort in die erste Nische auf der linken Seite. Zwei Wachen kommen an Ihnen vorbei – sobald diese außer Sichtweite sind, gehen Sie weiter. Keine Angst, hier kommen keine Gegner mehr – vorerst wenigstens nicht. Sie kommen in einen Raum mit niedrigen Betonwänden. Vorsicht: Zwei Automatikgeschütze sind auch hier, können aber problemlos erreicht und für den Moment ausgeschaltet werden. Des Weiteren finden Sie amerikanische und chinesische Geiseln. Sprechen Sie auf keinen Fall mit dem Chinesen, bevor Sie nicht die nötigen Vorbereitungen getroffen haben. Sammeln Sie – je nach Bedarf – die Munition auf dem Regal und das Medi-Kit bei den Kanonen ein.

Vorbereitungen

Mehrere Gegner versuchen, die beiden Geiselräume zu stürmen. Die Automatikgeschütze helfen Ihnen nur bedingt, da sie sehr ungeschickt stehen. Schalten Sie nur die aufseiten der Amerikaner ein – natürlich muss IFF auch umgeschaltet werden. Nutzen Sie die drei Haftminen vom Anfang der Mission, um den Weg zu den Amerikanern zu schützen. Platzieren Sie die Minen weit auseinander – sonst sprengen sie sich gegenseitig. Wenn Sie alles so weit präpariert haben, wählen Sie das Sturmgewehr samt Gasgranate, falls vorhanden, und sprechen mit dem Chinesen.

Geiselbefreiung

Knallen Sie alle und jeden ab, der sich der Kreuzung bei den Kanonen nähert. Machen Sie ausgiebigen Gebrauch von Granaten. Die Minen sollten den Rest übernehmen. Im Laufe des Feuergefechts erhalten Sie die Meldung, dass Grinko höchstpersönlich in den Keller kommt. Arbeiten Sie sich zu den Eingängen vor. Grinko ist ein guter Schütze und verschanzt sich hinter den Torbögen. Es ist ein hartes Stück Arbeit – aber sobald Sie den Bösewicht erledigt haben, ist die Mission gewonnen.

Mission 8: Chinesische Botschaft (2)

Sie haben eindeutige Feuererlaubnis – trotzdem schickt es sich für einen Third-Echelon-Agenten nicht, wie Rambo herumzuballern. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit Stil und Anstand weiterkommen.

Missionsbeginn

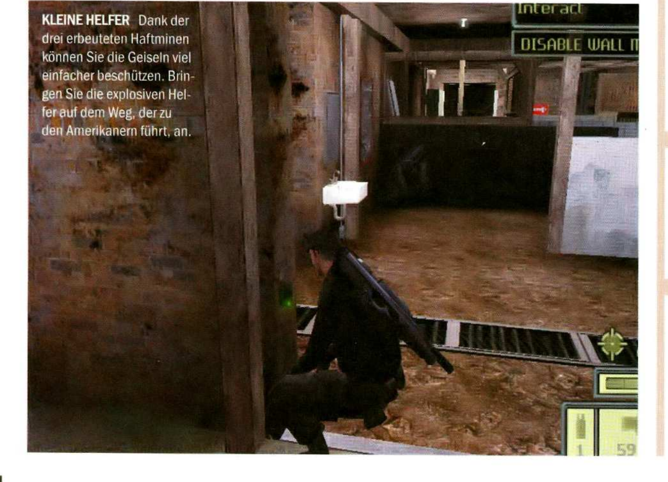
Gehen Sie in die Gasse neben dem Lieferwagen und knipsen Sie das grelle Licht über der Tür aus. Öffnen Sie die Tür. Direkt neben Ihnen ist ein Lichtschalter – ist eh zu hell hier, also aus damit. Jetzt huschen Sie geradeaus, biegen hinter dem Tisch rechts ab und kommen an eine Leiter. Bevor der fette Koch das Licht wieder angemacht hat, sind Sie schon einen Stock höher und die Wachen wissen von nichts.

Auf dem Dach

Verlieren Sie keine Zeit, laufen Sie sofort über die Planken und stellen Sie sich an die Wand rechts neben der Tür – außen versteht sich. Eine Patrouille kommt hier entlang – sobald diese in dem Gang direkt hinter Ihnen nach rechts läuft, gehen Sie rein. Durchqueren Sie den Raum geradeaus und folgen Sie dem Gang bis zum Balkon. Hier greifen Sie sich das Abwasserrohr, klettern nach oben ans Seil und schon hängen Sie am Sims des Botschaftsgebäudes. Simpel, oder? Jetzt nur noch fix ums Gebäude gehangelt, am offenen Fenster das Rohr hoch und rein in die gute Stube. Im Boden ist ein Loch, also runter da.

In die Botschaft

Hier oben ist niemand – also keine Panik. Nehmen Sie sich das Medi-Kit aus dem Raum mit dem Loch in der Wand. Durch die Öffnung kommen Sie weiter, indem Sie sich an die Wand pressen. Am Ende geht's am Rohr nach unten.



KLEINE HELFER Dank der drei erbeuteten Haftminen können Sie die Geiseln viel einfacher beschützen. Bringen Sie die explosiven Helfer auf dem Weg, der zu den Amerikanern führt, an.

Die PC-Killer

Kriegen Sie keinen Schreck, wenn auf einmal wie wild geballert wird – Sie haben nichts falsch gemacht. Drei Soldaten haben hier den Auftrag, Rechner zu zerstören. Im angrenzenden Raum ist das auch kein Problem – kommen die Jungs aber an den PC im nächsten Zimmer, ist die Mission verloren. Schleichen Sie vor, bis Sie wieder normal hocken können. Wenn die Jungs den Raum verlassen, werfen Sie zwei Granaten durch die Tür (sicher ist sicher) – Sie sollten alle drei Gegner erwischen. Sammeln Sie einen S-Stick und eine Haftmine ein. Jetzt benutzen Sie den PC im Nebenraum.

Durch die Botschaft

Nehmen Sie aus dem kleinen Putzraum zwei Medpacks mit. Durch die nächste Tür kommen Sie in ein Treppenhaus – oben warten zwei Wachen und eine Kamera auf Sie. Schalten Sie zuerst das Licht im Treppenhaus am Schalter aus. Die Wache direkt an der Tür können Sie sich greifen und in den Schatten zerren – nehmen Sie den S-Stick aus der Tasche. Halten Sie sich jetzt im Dunkeln und schießen Sie die Kamera aus. Die zweite Wache ist alarmiert, geht zur Kamera und guckt diese verwirrt an – dabei dreht sie Ihnen den Rücken zu. Sie wissen, was zu tun ist. Verbergen Sie beide Körper im Schatten.

Schlafende Hunde

Im nächsten Gang gehen rechts zwei Türen ab – beide führen in den gleichen Raum mit zwei schlafenden Wachen. Wer will, holt sich neben den schnarchenden Soldaten das Medi-Kit, aber sehr leise!

Eingang zur großen Halle

Sie hören auf dem Gang zwei Wachen. Schauen Sie unter der Tür durch. Der Offizier gibt den Türcode ein. Sobald die beiden Soldaten die Halle betreten haben, huschen Sie raus und schauen sich den Zifferblock mit der Thermalsicht an. Der Code 1436 ist noch zu erkennen. Geben Sie den Code ein und öffnen Sie die Tür. Vorsicht, rechts neben Ihnen steht eine Wache samt Automatikgeschütz.

In der großen Halle

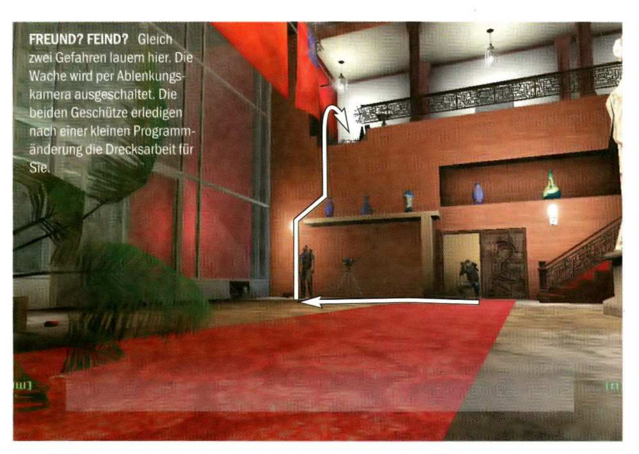
Bleiben Sie in der Tür hocken. Schießen Sie eine Ablenkungskamera an die gegenüberliegende Wand. Locken Sie die Wache an und knocken Sie sie mit dem Gas aus. Jetzt müssen Sie zur Kanone – das Problem ist jedoch, dass Sie kaum an ihr vorbeikommen, ohne dass sie einen Schuss abgibt. Das wiederum alarmiert eine Wache, die nach unten kommt. Schalten Sie am Steuercomputer einfach IFF aus, die Kanone nimmt Ihnen die Drecksarbeit ab. Untersuchen Sie die Körper und nehmen Sie einen S-Stick an sich.

Auf der Empore

Klettern Sie auf das Regal mit den Vasen direkt über der Kanone. Schießen Sie das Licht über dem Geschütz auf der Balustrade aus und klettern Sie über eine Vase nach oben. Jetzt wiederholen Sie mit den beiden erscheinenden Wachen den guten alten IFF-Trick. Holen Sie sich einen Speicher-Stick von einem der Opfer.

Auf die andere Seite

Hinter den großen Flaggen im Raum läuft ein Rohr entlang. Hangeln Sie sich zügig bis hinter die zweite Fahne. Warten Sie, bis der Offizier seinen Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt ziehen Sie die Beine hoch und hangeln sich weiter, bis Sie direkt hinter dem Offizier stehen. Sie müssen sich unbedingt leise fallen lassen, sonst können Sie den Offizier nicht mehr nutzen, um die Tür zu öffnen. Im Raum greifen Sie sich noch den Soldaten



FREUND? FEIND? Gleich zwei Gefahren lauern hier. Die Wache wird per Ablenkungskamera ausgeschaltet. Die beiden Geschütze erledigen nach einer kleinen Programmänderung die Drecksarbeit für Sie.

sowie den Speicher-Stick aus dem PC und verschwinden dann durchs Fenster.

Durch den Hof

Sie kommen in einen kleinen Hof. Sie müssen hier schnell sein, weil im großen Hof hinter dem Torbogen ein Wachhund ist – je länger Sie hier verweilen, desto größer ist die Chance, dass er Ihre Witterung aufnimmt. Schießen Sie die beiden Lampen an der Wand aus und zielen Sie dann durch den Torbogen. In Ihrer Schusslinie patrouilliert eine Wache – zielen, Luft anhalten, Kopfschuss! Jetzt laufen Sie geduckt durch den Bogen, sofort rechts neben der Brücke ins Wasser und dann immer der Nase nach bis zur Tür. Öffnen Sie diese und gehen Sie hindurch.

Tür mit Wache und Kamera

Sie müssen lediglich den großen Scheinwerfer zerschießen. Die Wache verlässt ihren Posten, die Kamera ist blind und Sie können durch die Schatten bis zur Tür huschen und diese öffnen.

Code-Schloss

Im nächsten Raum nehmen Sie sich das Medi-Kit und gehen weiter durch die Tür ins Lager. Kriechen Sie durch das Regal direkt vor Ihnen und beobachten Sie, wie eine Wache einen Türcode eingibt. Sobald der Soldat durch die Tür ist, müssen Sie wieder mit der Thermalsicht den Code erkennen und schnell eingeben. Er lautet 9753.

LKW zerstören

In der folgenden Lagerhalle gibt es drei Wachen, die sich mit etwas Geschick allesamt im Fisher-Style enorm cool ausschalten lassen. Gut, der Offizier in der Tür ist Routine, zerren Sie ihn in den Raum und schalten Sie erst dann das Licht aus. Sobald die Patrouille von Ihnen weggeht, zerschießen Sie die Lampe über der Tür – die Kamera ist jetzt blind. Steigen Sie auf den Kisten rechts ganz nach oben. Die Patrouille kommt nun zum Licht und Sie können ihr auf den Kopf springen.

Dritte Wache – Fisher-Style

Erstmal entsorgen Sie die beiden anderen – jetzt schleichen Sie rechts in den Raum hinein. Schlüpfen Sie durch die Lücke im Regal. Holzauge, sei wachsam! Noch eine Kamera an der hinteren Seite des Raums. Für die ganz Coolen:
1. Zerschießen Sie mit Nachtsicht und Zoom die Kamera.
2. Jetzt laufen Sie schnell vor, an dem Paketwagen vorbei.
3. Akrobatik! Machen Sie den Spagatsprung über dem dunklen Bereich zwischen Kamera und Paketwagen.
4. Die Wache wird unter Ihnen stehen bleiben – steigen Sie ihr förmlich aufs Dach.

Weiter zu den LKWs

Im Lager müssen Sie mit einem eleganten Sprung auf den Steg nach oben kommen. Springen Sie vom Paketwagen zwischen den Regalen zweimal. Rennen Sie nun immer geradeaus und am Ende rechts. Sie stehen hinter den LKWs. Wenn Sie schnell waren, genügt jetzt ein Schuss auf die Zapfsäule. Wenn die Wagen schon draußen stehen:
1. Rennen Sie die Treppe runter, den Gang entlang nach links.
2. Sie können durch das Fenster die LKWs sehen.
3. Schießen Sie auf die Tanks – boom!

Wie auch immer Sie es geschafft haben – gehen Sie zurück zur Treppe. Dort finden Sie eine Luke, durch die Sie müssen.

Der Weg zum Büro

Sie kommen in einen langen Gang, in dem eine einsame Wache patrouilliert. Hier ist ein Taser die richtige Wahl. Schleichen Sie hinter Ihrem Opfer her und drücken Sie ab, sobald es im Schatten steht. Tasten Sie sich nun weiter vor und halten Sie in jedem Schatten inne. Kurz vor dem Ende des Ganges kommt eine Wache um die Ecke und Ihnen bedrohlich nah – cool bleiben, Fisher! Kurz bevor der Typ Sie über den Haufen rennt, erhält er einen Funkspruch und dreht um.

Keypad-Mania

Sie müssen die Wache unbemerkt verfolgen. Sie wird auf dem Weg drei Keypads benutzen, die Sie allesamt öffnen müssen. Die Zahlen und die Reihenfolge erkennen Sie – wie bisher auch – mit der Thermalsicht. Um es Ihnen leichter zu machen, hier der Ablauf:
1. Erste Tür – Code: 1456.
2. Fahren Sie im Fahrstuhl nach oben.
3. Zweite Tür – Code: 1834.
4. Rechts halten – letztes Keypad: 7921

Sie sind jetzt in Feirongs Büro.

Feirongs Daten

Feirong ist ein Loser, das weiß er mittlerweile auch selber. Und was tun Loser? Sie bringen sich um. Tot hilft Ihnen Feirong aber nicht weiter. Nach der Zwischensequenz ist Eile geboten: Greifen Sie sich das chinesische Ekelpaket und plaudern Sie mit ihm. Hören Sie sich durchaus an, was er zu sagen hat, erfüllen Sie ihm aber nicht den Wunsch – noch nicht. Drücken Sie Ihren neuen Freund gegen seinen PC. Er ist viel kooperativer, als man zunächst denken möchte.

Flucht

Nach dem dubiosen Selbstmord bricht die Hölle los. Feuer und Explosionen überall. Sie müssen sich nicht beeilen, cool bleiben! Schlendern Sie durch die Doppeltür und weiter durch die nächste Tür. Dann müssen Sie zwischen den beiden großen Feuern hindurch. Im nächsten Raum ist der Weg ins Treppenhaus nach einer Explosion offen. Durchs Fenster geht's in den Hof und in den Heli. Mission geschafft, coole Sache, Fisher!

Mission 9: Präsidentenpalast

Sie haben es fast geschafft – und sind wieder in Georgien. Ein letztes Mal müssen Sie alles geben! Und für die ganz Harten: alles im Fisher-Style!

Turnübungen

Man fragt sich zu Recht, ob es keinen einfacheren Weg in den Palast gibt. Aber gut, so ist es nun mal – springen und hangeln am Abgrund, natürlich ohne Netz.
1. Vom Startpunkt einen Doppelsprung an die linke Wand.
2. Von diesem Podest müssen Sie sich so fallen lassen, dass Sie die Kante erwischen, dann stufenweise einfach nach unten fallen lassen.
3. Nach einem normalen Sprung müssen Sie einen Doppelsprung an das Rohr machen. Klettern Sie nach oben.
4. Oben vom Rohr abspringen und an der Kante festhalten. Hochziehen und gleich an die Strebe. Am Ende fallen lassen und an die nächste Strebe hängen.
5. Von dieser Strebe lassen Sie sich fallen und ergreifen einen Sims. An diesem geht es um die Ecke. Am Ende müssen Sie wieder eine Kante ergreifen.
6. Für die nächsten beiden Plattformen reicht jeweils ein beherzter Sprung.
7. Jetzt müssen Sie sich noch einmal in den Abgrund stürzen, um im letzten Moment die Kante zu greifen.
8. Hochziehen und dann am Rohr zum Hof!

Der große Hof

Wie Sie schon dem Funk entnehmen können, treiben hier Hunde, Wachen und ein Scharfschütze ihr Unwesen. Hey, wenigstens keine Minen. Wenn Sie am Rohr hochgeklettert sind, lassen Sie sich einfach wieder fallen, so dass Sie an der Kante hängen. Geradeaus sind Hecken, dahinter ein großes Haus. Sie wollen zu einem großen Brunnen vor dem Haus. Die erste Wache, die Sie erledigen, hat den Code für ein Tor dabei – es ist jedoch völlig egal, welchen Soldaten Sie ausschalten. Folgende Varianten sind möglich:

Variante 1 – Für die Scharfschützen: Knipsen Sie nacheinander den Scharfschützen und alle Wachen samt Köter ab. Einfach, aber fast ein bisschen zu billig, finden Sie nicht?

Variante 2 – Für Hundehasser: Knallen Sie einfach die Vierbeiner ab. Die Wachen stört das nicht sonderlich. Jetzt können Sie eine beliebige Wache niederschlagen und sich den Code holen.

Variante 3 – Fisher-Hardcore-Style: Schleichen Sie zügig quer über den Hof zu den Hecken und zum Brunnen. Dort steht eine Wache mit dem Rücken zu Ihnen. Ergreifen Sie den Kerl und zerren Sie ihn in den Schatten. Nehmen Sie seinen Code. Da unterwegs die Hunde Ihre Witterung aufgenommen haben, hilft nur ein Bad im Brunnen. Gehen Sie so weit wie möglich von den Hunden weg – dank des Wassers verlieren die Biester die Fährte. Der ausgeknockte Wachmann lässt – so er denn im Schatten liegt – die Hunde und ihre Besitzer kalt.

Rein in den Palast

Öffnen Sie das Tor mit dem Code 2126. Sie können die Wache erledigen. Das ist aber völlig unnötig. Schleichen Sie einfach links. Vor Ihnen ist nach einer kurzen Treppe eine Tür, rechts daneben eine Luke – Ihr Zugang zum Palast.



BARRIEREN Ohne Sehhilfe würden man glatt durch die Lasersperren laufen. In der Thermal- oder Nachtsicht ist das Hindernis aber gut zu sehen. Es lohnt sich immer, mal eine andere Sicht zu wählen.

Kunstsammlung

Nehmen Sie hier unten erst einmal ein Medi-Kit. Gehen Sie die Treppe hoch und schnappen Sie sich gleich noch einen Verbandskasten. Jetzt geht es geradeaus, mitten durch die Kunsthalle. Am Ende knacken Sie das Schloss an der Doppeltür. Hier schießen Sie das Licht aus und schnappen sich den Einweg-Dietrich. Verlassen Sie den Raum wieder.

Kunsthalle mit Wachen

Die Wachen haben ein Gespür für Kunst. Mittlerweile sind hier zwei Wachen, die sich die Bilder anschauen. Im Gang außen sind jeweils Lichtschranken – diese sehen Sie gut durch die Nacht- oder Thermalsicht. Sie wollen zu der Tür auf der linken Seite. Verlassen Sie den Raum mit dem Einweg-Dietrich und gehen Sie nach links in die Ecke. Da Sie auf dem Teppich keine Geräusche machen, können Sie über die Lichtschranke springen. Achten Sie auf die Wachen und schleichen Sie ungesehen um den nächsten Pfeiler. Tür auf und rein in den Flur.

Flur und Treppe

Verkneifen Sie sich den Drang, den Schalter neben der Tür zu drücken. Er schaltet die Lichter in der Kunsthalle aus, was die Aufmerksamkeit der Wachen dort unnötig erregt. Die Treppe ist oben und unten durch Lichtschranken gesichert – turnen Sie also über die Heizung an die Kante der Balustrade. Hangeln Sie sich auf die Treppe und klettern Sie kurz vor den Lichtschranken oben über das Geländer.

Foyer

Sie bekommen die klare Erlaubnis, grob zur Sache zu gehen. Okay, wenn Sie Ihre Konflikte nur so lösen können, nur zu. Sam Fisher macht das anders.

1. Warten Sie bei der Eingangstür, bis die Wache in der gegenüberliegenden Ecke ist.
2. Jetzt schleichen Sie los – immer an der Wand lang. Ruhig, aber stetig. Ein Wachmann von unten glaubt, etwas zu sehen. Spinner, da waren nur Schatten. Wenn Sie im richtigen Moment losgelaufen sind, schaffen Sie es in die dunkle Ecke unter der Treppe, schräg gegenüber vom Eingang.
3. Die Wache auf Ihrer Ebene ist jetzt fällig. Schleichen Sie hinter ihr her und schicken Sie sie ins Land der Träume. Vergessen Sie den S-Stick nicht.
4. Benutzen Sie doch mal eine Ihrer Kameras. Schießen Sie diese so an die Wand, dass Sie die Wache in der oberen Etage sehen können. Sobald diese sich auf den Weg zur Tür macht, huschen Sie in den Schatten zwischen dem Fuß der Treppe und dem Geländer.
5. Ihr nächstes Opfer hat wirklich die Ruhe weg. Der Soldat bleibt eine halbe Ewigkeit vor der Tür stehen – mehr als genug Zeit, um die Treppe hoch und hinter ihn zu schleichen. Zupacken, schlafen legen, verstecken. Schießen Sie ein paar Lichter aus, um für Schatten zu sorgen. Diese Wache hat auch den Code 70021 für die Tür bei sich. Lassen Sie die Finger vom Lichtschalter und schieben Sie Ihre flexible Optik unter der Tür durch. Wenn die Wachen sich fortbewegen, gehen Sie durch die Tür.

Großer Korridor

Hier patrouillieren vier Wachen. Gehen Sie links die Treppe runter und holen Sie sich das Medi-Kit. Dann kehren Sie in den Flur zurück. Sie müssen den langen Gang geradeaus, bis ziemlich weit hinten ein weiterer Korridor links abbiegt. Schleichen Sie einfach auf der linken Seite hinter den Wachen her. Wenn diese zurückkommen, müssen Sie sich nur gegen die Wand pressen – Sie werden nicht entdeckt. Biegen Sie links in den Korridor ein. Die Kamera ist gepanzert und dreht sich im Kreis – Kinderspiel. Knacken Sie die Tür am Ende des kurzen Ganges.

Arbeitszimmer

Der Weg ist mit Lichtschranken versperrt. Setzen Sie Nacht- oder Thermalsicht ein, um die Schranken zu erkennen. Im ersten Teil können Sie geduckt laufen, wenn die unteren Barrieren abgeschaltet sind. Der nächste Teil erfordert einen Sprung. Schleichen Sie um das Aquarium herum und verstecken Sie sich an der schmalen Seite des letzten Regals. Eine Wache spricht über Funk und schaltet dann das Licht ein. Sie steht mit dem Rücken zu Ihnen – jeder sollte eigentlich wissen, dass man Sam nie den Rücken zeigen darf. Holen Sie sich je einen Speicher-Stick aus der Tasche und dem PC. Im Nebenraum liegt noch ein Medi-Kit. Ach ja, Licht ausschalten nicht vergessen. Jetzt verlassen Sie das Zimmer so, wie Sie gekommen sind.

Zurück im Korridor

Warten Sie nach der Tür, bis die Patrouille im großen Korridor nach rechts verschwindet. Achten Sie auch auf die Kamera. Sie müssen jetzt links abbiegen und durch die große Doppeltür gehen. Im nächsten Raum können Sie die Lichter zerschießen, um die Kamera blind zu machen – Sam würde natürlich die Munition sparen und dem elektronischen Auge einfach ausweichen. Gehen Sie durch die nächste Tür.

Der Fahrstuhl

An der nächsten Tür geben Sie den richtigen Code ein 66768 und schießen erst mal die grelle Lampe aus. Rechts auf dem Tischchen finden Sie Munition und ein Medi-Kit. Wie Sie mit den drei Wachen am Fahrstuhl verfahren, ist Geschmackssache.

Variante 1 – Ausschalten: Zerschießen Sie zwei Lampen – dank der Schatten können alle drei Wachen nach dem Mikado-Prinzip ausgeknockt und versteckt werden. Bei dieser Methode finden Sie eine Splittergranate.

Variante 2 – Sneak-Master: Zerschießen Sie aus sicherer Entfernung nur die Lampe über dem Fahrstuhleingang. Huschen Sie durch die Schatten und drücken Sie den Knopf – solange Sie nicht gesehen werden, interessiert es die Wachen gar nicht, dass sich der Fahrstuhl bewegt.

Shoot-Out in der Bibliothek

Suchen Sie Deckung hinter dem Regal rechts. Hier müssen vier Gegner erledigt werden. Einer erscheint oben auf der Balustrade, ein weiterer in der Mitte des Treppenaufgangs. Zwei Typen greifen Sie an. Der Kampf ist hart, aber nach einigen Versuchen haben Sie es raus. Verbrauchen Sie nicht die ganze Munition, Sie brauchen noch einige Schüsse. Sammeln Sie einen Speicher-Stick, eine Splittergrante und ein Medi-Kit auf.

Nikoladze

Von der Bibliothek aus gehen Sie in Richtung Treppe. Es gibt auf jeder Seite einen Steingang, der in den Keller führt. Dort finden Sie Nikoladze. Greifen und verhören Sie ihn. Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie den Schuft gegen den Scanner am Safe.

Überfall! Soldaten!

Cool bleiben, Fisher. Einfach das Gespräch mit brav erhobenen Patschehändchen abwarten. Sie können schon mal die Nachtsicht einschalten. Sobald das Licht aus ist, nieten Sie den Typen vor sich um. Nehmen Sie sofort danach hinter den Kisten zu Ihrer Linken Deckung. Nur ein Soldat kommt auf Sie zu – Thermalsicht hilft hier weiter. Alle anderen Gegner sind stationär und lassen sich prima abknallen. Nach der Schlacht benutzen Sie den PC und durchsuchen alle Leichen. Verlassen Sie nun die Bibliothek durch die offene Doppeltür.

Nikoladze, die Zweite

Sie kommen in einen Hof mit Balkonen zu drei Seiten. Ihr Ziel ist genau auf der anderen Seite gegenüber. Auch wenn es hier fürchterlich hell aussieht, können Sie einfach flink wie ein Wiesel geduckt rüberlaufen. Ergreifen Sie das Rohr und klettern Sie so auf den Balkon.

Das Attentat

Ein Schuss, ein Treffer und kein Nikoladze mehr. Sie wissen, wie es geht – also vergeigen Sie es nicht, Fisher! Die Wachen schauen alle dumm zum Zimmer hoch, in dem Sie den Tyrann erledigt haben. Ein Soldat ist aus einer Tür rechts von Ihnen gekommen – das ist Ihr Fluchtweg.

Die Flucht

Schleichen Sie die Treppe runter und bleiben Sie in der dunklen Ecke. Über Funk verfolgen Sie die Funkgespräche der Georgier. Drei Wachen erscheinen und melden nach kurzer Zeit, dass hier unten niemand ist. Weit gefehlt, aber Ihnen soll's recht sein. Warten Sie unbedingt, bis zwei Wachen wieder ganz verschwunden sind. Der dritte Kerl steht links im Speisesaal mit dem Rücken zu Ihnen – alles klar? Springen Sie nach der fachgerechten Narkose über den Schrank auf den Balkon. Sie kommen in das Foyer zurück.

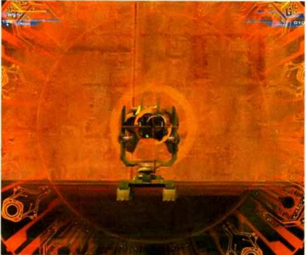
Foyer

Sehen Sie das Gittergeländer gegenüber? Da wollen Sie hin – leise versteht sich. Unten warten vier Wachen nur darauf, Sie auseinander zu nehmen. Leider schauen die Dummköpfe in die falsche Richtung. Fisher-Style in Reinkultur: Sie klettern leise über das Gitter, lassen sich von der Kante baumeln und fallen – sanft wie eine Feder – auf den Boden. Ungesehen. Spazieren Sie durch die Tür. Bis zum nächsten Mal, Fisher.

FLORIAN WEIDHASE/STEFAN WEISS/RALPH WOLLNER

Unreal 2

Endlich! Nach fünf langen Jahren liefert Epic Games den sehnlichst erwarteten Nachfolger des fantastischen Ego-Shooters **Unreal**. Wie Sie sich am besten durch die ausladenden Levels pflügen und dabei die maximale Zerstörung anrichten, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. Viel Spaß beim Ballern!



ANVISIEREN ... Auch wenn Ihr Magazin leer ist, das Zielfernrohr können Sie immer noch nutzen.



... UND FEUER! Das Geschoss trifft millimetergenau ins vorher angepeilte Ziel, egal auf welche Distanz.

Allgemeine Tipps

Holzauge, sei wachsam!

Mit diesem Trick können Sie die Gegner mit jeder Waffe aus der Distanz erledigen. Zielen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf den Feind. Zoomen Sie möglichst nahe heran, um eine empfindliche Trefferzone anzuvisieren. Nun wechseln Sie zu einer anderen Wumme (der Raketenwerfer eignet sich besonders gut), ohne dabei den Blickwinkel zu verändern. Wenn Sie jetzt feuern, treffen Sie genau den Punkt, den Sie mit dem Scharfschützengewehr angepeilt haben.

Nehmen Sie ein Bad!

Es lohnt sich, die über die Levels verteilten Tümpel und Seen genau zu erkunden. Am Grund der trüben Pfuhle finden Sie oftmals nützliche Munition oder gar versteckte Waffen. Außerdem bieten die Gewässer sich als willkommene Abkürzungen an. Gegnerische Stellungen können umschwommen und dann von hinten überrascht werden. Außerdem macht es Spaß, im Ozean zu schwimmen und dem fernen Gebrüll von Seeungeheuern zu lauschen.

Nehmen Sie's leicht!

Falls Sie der normale Schwierigkeitsgrad an Ihre Grenzen bringt, haben wir gute Neuigkeiten für Sie. Es ist möglich, den Schwierigkeitsgrad während des laufenden Spiels zu ändern. Sollte bei einem Gefecht einmal eine Niederlage drohen, können Sie Ihre Feinde vorübergehend verdummen (Schwierigkeitsgrad leicht), um danach wieder auf „normal" zu wechseln. Es lohnt sich nicht, das ganze Spektakel auf „leicht" zu absolvieren, da sonst die künstliche Dummheit der Kontrahenten den Spaßfaktor völlig in die Knie zwingt.

Studieren Sie das Verhalten der Aliens

Die Feinde verhalten sich von Rasse zu Rasse unterschiedlich. Wenn Sie die Aliens genau beobachten, erfahren Sie deren typische Marotten und Schwachpunkte. Manche Feinde sind nur aus der Nähe gefährlich, während sich andere als gewiefte Fernschützen entpuppen. Wenn Sie die Verhaltensmuster der einzelnen Arten genau kennen, ist es einfach, ihre Aktionen vorherzusehen. Benutzen Sie einzelne Aliens als Versuchskaninchen. So erhalten Sie wichtige Informationen, wie zum Beispiel welche Waffen bei welcher Art am meisten Schaden verursachen oder welche Fieslinge die gefährlichsten Geschosse abfeuern.

Experimentieren Sie mit neuen Waffen

Auf den fremden Planeten finden Sie ein ganzes Sammelsurium an neuen Waffen. Normalerweise sind diese in der darauf folgenden Mission gut zu gebrauchen, gerade nachdem Isaak diverse Modifizierungen daran durchgeführt hat. Manche brenzlige Situation ist dann genau auf den Einsatz dieser Wumme abgestimmt und lässt sich nur damit souverän meistern.

Und täglich grüßt ...

... das Alien von derselben Stelle. Der größte Teil des Spielverlaufs ist geskripted, sprich die gegnerischen Einheiten erscheinen immer an den gleichen Orten. Diesen Umstand können Sie sich zum Vorteil machen. Sollten Sie bereits mehrfach an einem Level gescheitert sein, merken Sie sich, wo die Feinde, insbesondere die Anführer, auftauchten. Jetzt können Sie die Finsterlinge erledigen, bevor sie imstande waren, auch nur einen Schuss abzugeben.

Genug ist genug

Teilweise ist es besser, sich nicht auf ein Gefecht einzulassen. Suchen Sie Ihr Heil lieber in der Flucht. Das gilt vor allem, wenn Sie einfach mit dem Lift in einen anderen Abschnitt kommen oder nur noch Ihr Landungsschiff erreichen müssen.

Nehmen Sie die Geschütze von hinten!

Die hinterhältigen Automatik-Geschütze haben eine große Schwäche: Ihr Bewegungsradius erlaubt es ihnen nicht, Feinde anzuvisieren, die sich hinter ihnen befinden. Umgehen Sie die Geschütze weitläufig und eliminieren Sie sie von achtern. Falls Sie sich sicher sind, dem Blechhaufen nicht mehr über den Weg zu laufen, sparen Sie einfach Munition und lassen Sie das Ding links liegen.

Waffen

Militär-Waffen



Streupistole
Primärfeuer: Schwacher Impuls
Sekundärfeuer: Aufgel. Impuls



Sturmgewehr
Primärfeuer: Uranscherben
Sekundärfeuer: Bündelgeschoss



Schrotflinte
Primärfeuer: 16 Hülsen
Sekundärfeuer: Brandgeschosse



Granatwerfer
Primärfeuer: Granate
Sekundärfeuer: Granatenwechsel



Flammenwerfer
Primärfeuer: Feuerstrahl
Sekundärfeuer: Flächenbrand



Magnum
Primärfeuer: Präziser Einzelschuss
Sekundärfeuer: Sperrfeuer



Raketenwerfer
Primärfeuer: Rakete
Sekundärfeuer: Vier Splitterraketen



Scharfschützengewehr
Primärfeuer: Einzelner Schuss
Sekundärfeuer: Heranzoomen

Alien-Waffen



Energiegewehr
Primärfeuer: Zwei Plasmablitze
Sekundärfeuer: EMP-Impuls



Takkra
Primärfeuer: Angriff
Sekundärfeuer: Verteidigung



Drakk-Laser
Primärfeuer: Impulsgeschoss
Sekundärfeuer: Bündelstrahl



Bio-Gewehr
Primärfeuer: Spinnenangriff
Sekundärfeuer: Spinnennest

Mission 1: Sanctuary

Kurz und knackig

Der eingesammelte Blitzstab ist gegen die ehemaligen Besitzer fast wirkungslos. Erst im späteren Verlauf der Handlung kredenzt Ihnen Isaak die Premium-Variante.

Locken Sie die Aliens in die engen Gänge. Dort können sie nicht ausweichen und haben nicht den Hauch einer Chance.

Feind erkannt, Gefahr gebannt

Stürmen Sie den Minenkomplex durch die Vordertür. Gleich unter der Treppe ist eine nützliche Splittergranate verborgen. Dem armen Kerl, der von der Tür eingeklemmt wurde, können Sie leider nicht mehr helfen. Wenden Sie sich nach rechts, dort machen Sie die ersten Bekanntschaften mit den neuen Bewohnern des Planeten. Zum einen treffen Sie dort die ersten kleinen, blauen Aliens, die Sie mittels eines netten Tricks hereinlegen wollen. Zum anderen gibt Ihre Zielperson Danny Miller das erste Lebenszeichen von sich. Die aufgesammelte Alienwaffe ist gegen ihre ehemaligen Besitzer leider wenig effektiv, ziehen Sie sich aus dem großen Raum erst mal ein Stück in den Gang zurück, so behalten Sie die Übersicht und gewinnen schnell die Oberhand. Zudem haben Sie mit den zwei Gasflaschen einen Trumpf in der Hinterhand. Danny öffnet nun zwei Luken, durch die Sie ins Wasser tauchen. Unter Wasser finden Sie die traurigen Überreste zweier Leichen, die zwischen den Säulen verstreute Munition können Sie gut gebrauchen. Wenn Sie die Treppe raufkommen, stoßen Sie wieder auf den – jetzt toten – Eingeklemmten von vorhin. Im angrenzenden Raum überraschen Sie gleich drei Aliens, die sich an der Kamera vergreifen wollen. Rechts hinter der nächsten Tür lauert Ihnen ein blaues Ding auf und eine ganze Horde kommt sofort die Rampe raufgestürmt. Den Raum durchqueren Sie schnurstracks geradeaus und erklimmen die Leiter. Beim ersten Absatz kauert links hinten ein Alien in der Ecke, oben steht einer rechter Hand.

Hochexplosiv

Die Warnung wegen Explosionsgefahr bei Querschlägern nutzen Sie voll aus: Ein Treffer auf die Gasflaschen führt zu einem Höllenwums, der rumstehendes Getier hinwegfegt. Kaum, dass Sie die Mitte erreicht haben, bekommen Sie Besuch von hinten, den Sie mit Granaten gebührend empfangen. Unter dem Steg liegen zwei zusätzliche Splittergranaten. Gehen Sie an die frische Luft bis an die Ecke, drücken Sie Ihren Rücken gegen die Wand und erledigen Sie die Kreaturen auf dem Dach. Von vorn kommt ebenfalls ein ganzer Trupp angelaufen. Die Fässer nutzen Ihnen leider nicht viel, dort halten sich die Aliens nur kurz auf. Ein kühles Bad in der grünen Pampe sollten Sie vermeiden, Ihre Gesundheit wird es Ihnen danken.

Der Abwasserraum

Durch die kaputte Tür geht's nach unten. Postieren Sie sich am Rand der nächsten Tür und beharken Sie von dort aus die Viecher. Hier helfen die abprallenden Geschosse ungemein. Die Sicherheitstür öffnet Ihnen Danny, dank des Aliens geht es mit Ihnen aber schneller abwärts als gewollt. Durch das Glasdach des Fahrstuhls sehen Sie das böse Vieh, das Sie anspringt, sobald Sie unten angekommen sind. Gleich nebenan kommen Sie nach oben, natürlich liegen unter den Stufen die essenziellen Dinge. In dem zugeschütteten Abstieg links von dem Durchgang liegen Magazine für das Sturmgewehr. Im Grünen warten einige Gegner auf Sie. Locken Sie die Monster vor den Gang und plätten Sie sie dort. Die übrigen Gestalten auf den Klippen erledigen Sie mit gezielten Schüssen per sekundärem Feuermodus des Sturmgewehrs. Gleich rechts in dem brackigen Wasser sind Magazine versteckt. Hinter der Brücke kommt Ihnen ein schwerer Brocken entgegen, der aber mit einem kleinen Trick keinerlei Problem mehr darstellt. Er wehrt die Geschosse des Sturmgewehrs mit seinen Scheren ab und bleibt dabei kurz stehen. Feuern Sie jetzt einen Schuss mit der rechten Maustaste ab und wiederholen Sie das Spiel so lange, bis er in sich zusammensackt. Alternativ können Sie zurück in den Gang und ihn dann mit einer Gasexplosion erledigen. Rechts vom Gebäude steht noch ein zweites Exemplar dieser Gattung, zwei weitere eiern am Gebäude rum. Links liegt Munition. Vor Freude rennt Miller aus dem Gebäude, den Aliens direkt in die Arme.

Wie öffne ich den Generator?

Infiltrieren Sie die Basis über die Notluke. Im ersten Raum stören Sie zwei blaue Viecher beim Mittagsschlaf, die alsdann von der Decke springen. Nehmen Sie den Lift nach oben. Zwei Monster springen durch das Fenster in den Flur. Weiter den Gang runter müssen Sie ohnmächtig zusehen, wie das Personal malträtiert wird, die Schleuse geht nicht auf. Der alternative Weg führt Sie links durch eine Luke nach unten, dort lauert schon wieder so ein Scherenschwinger. Von oben machen Sie ihn mit Granaten platt. Robben Sie durch die Röhre und steigen Sie am Ende rechts nach oben. Durch einen Spalt zwischen den Laufgittern können Sie den Wachmann beharken. Endlich haben Sie die Gelegenheit, Ihre Schilde wieder aufzuladen. Setzen Sie die Sicherheitssteuerung mit den beiden Hebeln außer Kraft. Am Steuerpult fährt ein Schalter für den Neustart des Generators aus, den Sie natürlich prompt drücken. Laufen Sie den ganzen Weg wieder zurück, das Gitter ist nun geöffnet.

Der Wächter

Springen Sie runter auf die halbrunde Plattform und dann weiter auf einen der Arme, die sich in regelmäßigen Abständen ein- und ausfahren. Von dort lassen Sie sich auf den Vorsprung am Rand des Kessels fallen. Die Laser rotieren sehr langsam, Sie können ohne Probleme hinterhergehen oder sich einfach wegducken, um dann im richtigen Moment auf dem nächsten Arm zu landen. Unten finden Sie das Artefakt, das Miller dabei hatte, sowie den hinterhergehüpften Obermotz, der es bewacht. Gehen Sie einfach Stück für Stück um den Kern herum, so dass er Sie geradeso nicht treffen kann, und hauen Sie ihm dabei Ihr Waffenarsenal um die Ohren. Nach rund vier Granaten streicht auch er die Segel. Sie haben Ihre Aufgaben hier erledigt, die Marines kommen angeflogen, lassen dumme Sprüche los und nehmen das Artefakt mit.

Mission 2: Sumpf

Kurz und knackig

Halten Sie sich im Hintergrund und lassen Sie die Marines für Sie die Drecksarbeit erledigen.

Schalten Sie eventuell die Energiebarriere aus, um zu passieren. Nach wenigen Sekunden wird der Elektrozaun von selbst reaktiviert.

Solange Ihre Automatik-Geschütze intakt sind, sollten Sie sich mit Feuerstößen zurückhalten, um Munition zu sparen.

Wo finde ich die Marines?

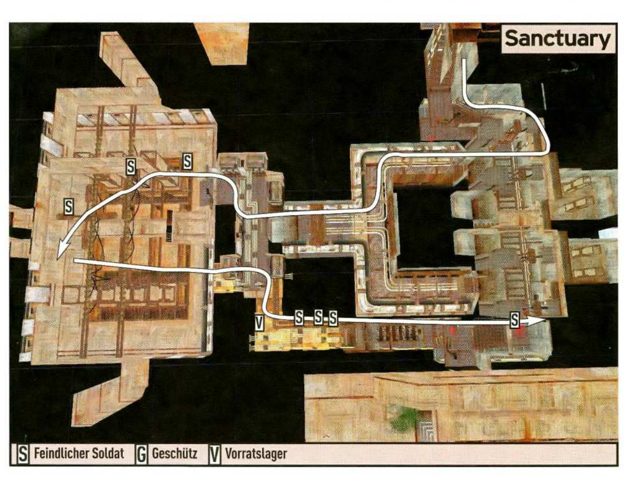
Leider entpuppt sich der Marines-Trupp als Versagerbande, denn unmittelbar nach der Übergabe des Artefakts werden die Elitejungs vom Himmel geholt. Ihre Aufgabe ist es nun, die Heinis samt Artefakt wiederzufinden und sicher in Mamas Schoß zu geleiten. Wohlgemut geht's geradeaus weg von der Fähre, immer den Leuchtmarkierungen nach. Das Viehzeug, das unterwegs Ihren Weg kreuzt, können Sie getrost links liegen lassen. Die Biester sind im ungereizten Zustand völlig harmlos. Im Marines-Lager werden Sie mit einem gehaltvollen Dialog begrüßt.

Wo ist der Landeplatz?

Der Anführer der Marines führt Sie von einem Feuergefecht zum anderen. Preschen Sie nicht sinnlos an die Front, sonst werden Sie in Windeseile von allen Seiten ins Visier genommen. Lassen Sie Ihren Begleitern vielmehr die Freude, dem Alienpack auch mal ordentlich den Hintern zu versohlen, und dezimieren Sie die Außerirdischen durch gezielte Fernattacken. Auf diese Weise können Sie überlebenswichtige Nahkampf-Munition sparen. Nach einiger Zeit führt Sie der Leitmarine zu einem geeigneten Landeplatz samt einiger Vorräte.

Wie bereite ich mich auf die Schlacht vor?

Laden Sie Ihre Lebens- und Schildenergie an der Regenerierungsstation beziehungsweise



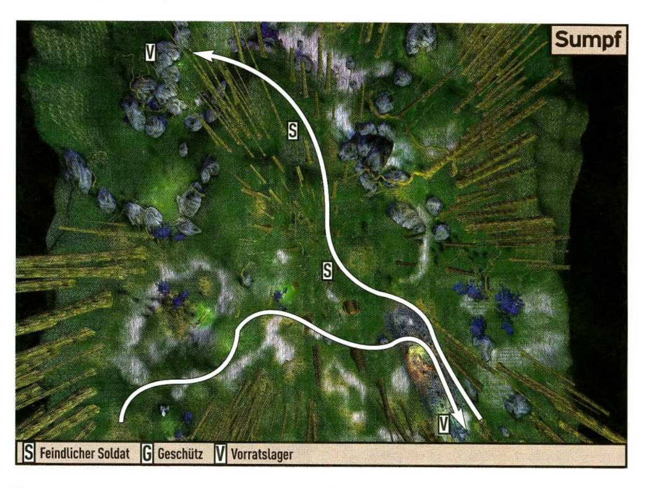
Energiestation auf. Rüsten Sie sich mit allen Waffen und anderen Goodies aus, die Sie auf der Lichtung finden können. Ihre Kameraden verteilen sich nun und nehmen Kampfposition ein. Die erste Angriffswelle startet bei dem Durchgang mit dem Automatikgeschütz.

Wie halte ich die Stellung?

Postieren Sie sich bei dem Soldaten rechts vom Automatikgeschütz und beharken Sie die Aliens, die auf die Energiebarriere zupreschen. Sind die Aggressoren zurückgeschlagen, machen Sie sich sofort auf, um den „Hintereingang" des Lagers zu sichern. Vom Felsen links der Energiebarriere können Sie die Feinde genau im Auge behalten und den Geschossen rechtzeitig ausweichen. Bleiben Sie so lange auf der Anhöhe, bis die Alienbrut die Barriere durchbricht.

Der Countdown

Nach kurzer Zeit erfahren Sie über Funk, dass ein Landungsschiff auf dem Weg zu Ihrer Stellung ist. Halten Sie diese so lange, bis Sie und Ihre Begleiter abgeholt werden. Bleiben Sie auch bei dieser fulminanten Schlacht im Hintergrund und agieren Sie aus sicherer Entfernung. Vermeiden Sie es, auf die von den übrigen Feldgeneratoren erzeugte Energiebarriere zu ballern. Sie wollen schließlich nicht Ihre eigene Deckung zerstören. Neben dem Markierungsstrahl finden Sie eine Aufladestation für Ihren Schutzschild. Außerdem klebt an getöteten Scherenträgern ein wenig Energie, die Sie einsammeln sollten.



S Feindlicher Soldat G Geschütz V Vorratslager

Mission 3: Hell

Kurz und knackig

Der Flammenwerfer und die Feuerkugeln der Schrotflinte vernichten die Arachnoiden flächendeckend und effektiv.

Halten Sie Abstand zu den überall verstreuten Nestern und entfernen Sie diese mit ein oder zwei kurzen Salven aus dem Sturmgewehr.

Die Brücke

Auf dem Planeten angekommen, rutschen Sie geradewegs den Abhang hinunter. Über das Rohr kommen Sie unter der Brücke durch. Ein kleiner Satz über den Abgrund, und schon können Sie über die großen grauen Bögen zum Eingang klettern. Alternative für Weicheier: Schleichen Sie über die Brücke, um das Tier dort nicht zu wecken. Es reagiert sonst reichlich gereizt: Dann hilft nur noch, bis zur Luke zu sprinten.

Das Sicherheitssystem

Nach einer kurzen Schrecksekunde ist das Kontrollsystem gehackt und Sie können passieren. Die Tür mit dem Karten-Scanner bekommen Sie erst mal nicht auf. Fahren Sie nach unten. Der Flammenwerfer neben dem Feuerchen ist erste Sahne und gegen das später aufkommende Spinnengetier super effektiv. Aktivieren Sie das Bett rechts hinten im Krankenzimmer und beleben Sie den Patienten wieder. Er folgt Ihnen mit zurück, um das Codeschloss zu öffnen.

Der Plasmanebel

Ignorieren Sie zunächst den Lift und versorgen Sie sich weiter rechts mit diversem Equipment. Unten findet Ihr Wissenschaftler erst die Leiche seines Freundes und dann den Tod, während Sie innig mit den heranstürmenden Plagegeistern balgen. Auf dem Laufsteg kommen Sie durch den kaputten Ventilator in den Lüftungsschacht, wo Ihnen gleich eine ganze Horde von kleinen Krabbeltieren entgegenkommt. Um die Ecke finden Sie den Mechanismus, um den anderen Ventilator anzuschalten. Nun benutzen Sie die Tür gegenüber. Auf der dem Gang angrenzenden Galerie werden Sie der Spinnenpest nur Herr, nachdem Sie die drei Spinnennester ausgehoben haben. Brandgeschosse aus der Schrotflinte schaffen hier Abhilfe.

Der Mutantenstrahl

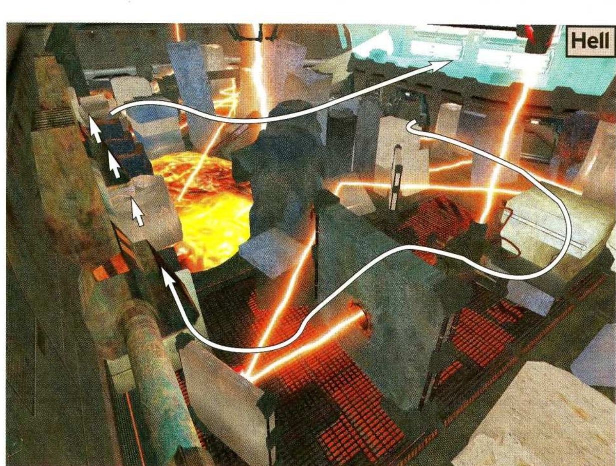
Nehmen Sie den Lift nach oben und steigen Sie ganz rechts durch den Spalt. Die anschließende Hüpforgie entnehmen Sie dem Screenshot. Im Kontrollraum angekommen, deaktivieren Sie die Sicherheitsverriegelung und den Laser.

Das Labor

Eine Fahrstuhlfahrt später finden Sie sich vor dem Labor wieder, das aber erst mal nicht zu öffnen ist. Eine Etage oberhalb evakuieren Sie die linke Druckkammer, was den Spinnen ganz und gar nicht zusagt, dann betätigen Sie den Rest der Schalter. Die Tore sind offen, die Kammer linker Hand gibt nette Accessoires her, in der mittleren hüpfen Sie in das Loch im Boden und gucken in die Röhre. Am Ende fallen Sie durch eine Klappe nach unten. Im Gang liegt Munition für das Sturmgewehr. Der Kleintierzoo hat mal wieder Auslauf – greifen Sie einfach zu flächendeckenden Mitteln. Den weiterführenden Gang säubern Sie mit gezielten Schüssen auf die Giftfässer, über die Überreste springen Sie besser hinweg. Sie kommen wieder in ein Laboratorium, in dem Sie wie schon in dem vorherigen agieren. Die Käfige können Sie gerne öffnen, das Riesenvieh zerlegt die großen Spinnen und hält Ihnen den Rücken frei, wenn Sie durch das Loch im Boden der rechten Kammer hüpfen.

Strahl-Endgegner

Endlich! Das Artefakt ist in greifbarer Nähe. Den bösen Wächter erledigen Sie mit links. Steigen Sie kurz hinunter in den Raum, um ihn anzulocken. Von den Rohren aus lässt er sich mit Granaten leicht in mundgerechte Happen zerkleinern. Schnell noch den Laser ausgeschaltet und das zweite Teil gekrallt, dann geht's ab nach Hause!



Mission 4: Acheron

Kurz und knackig

Im unterirdischen Tunnel feuern Sie auf große Distanz im alternativen Modus mit dem Sturmgewehr. Für den Nachschlag langen dann zwei bis drei normale Treffer.

Es gibt im Tunnel kaum Möglichkeiten zum Verstecken, Sie sollten sich deshalb anschleichen und am Rand Deckung suchen.

In den Krater mit ihm!

Von wegen nicht entdeckt werden und möglichst aus Kampfhandlungen raushalten. Sie benehmen sich wie ein Elefant im Porzellanladen. Beim Anflug ziehen Sie einem der Soldaten fast 'nen neuen Mittelscheitel und alle Wachen sind alarmiert, noch bevor Sie den Planeten betreten haben. Einer von den roten Burschen kommt sofort angestürmt, hinter dem gelben Baufahrzeug stehen noch drei. Pirschen Sie sich ran, an dem Tor finden Sie Munition, Schild- und Lebensenergie. Ein paar Meter weiter kommen gleich wieder ein paar von den Heinis angerannt und sind auch noch so doof, hinter hochexplosiven Gasflaschen Schutz zu suchen. Fallen Sie nicht in die Löcher mit den merkwürdigen Krallen, es ist recht ungesund.

Wie komme ich in das Loch?

Mit dem Shockstab zerlegen Sie die Abwehrkanone am Turm und erklimmen die Leiter. Die paar Pappkameraden legen Sie im Handumdrehen flach. Auf der gegenüberliegenden Seite des Turms liegt ein Funkgerät, das Sie sich stibitzen. Bevor Sie jetzt Konversation pflegen, laufen Sie zurück zu dem großen Krater. Sobald Sie nämlich den Dialog anwählen, kommen Wachmänner nach oben gefahren. Sichern Sie sich also zuerst eine bessere Position, als Empfangskomitee haben Sie schließlich besondere Verpflichtungen.

Im Verdauungstrakt

Zeit, sich um die inneren Angelegenheiten zu kümmern. Versuchen Sie, die Gegner aus möglichst großer Entfernung zu erledigen und die vorhandene Deckung auszunutzen. Ein Sekundärschuss mit dem Sturmgewehr und wenige nachgelieferte Treffer mit der Primärfunktion und schon kippen die Soldaten aus den Latschen. Lassen Sie sich nur nicht von den blauen Bällen treffen, diese reduzieren Ihre Schildenergie immens. Nach dem ersten großen Knick grapschen Sie sich den Nachschub. Der nächste Gegner ist schon eine harte Nuss, er hält mehrere Raketen aus und wird durch mehrere einfache Wachmänner flankiert. Da hilft nur langsam rantasten und einen nach dem anderen angehen.

Wie bekomme ich das Artefakt?

Über der Kuppel mit dem Artefakt ist eine Plattform mit Ausrüstung, die Sie bestimmt gut gebrauchen können. Aktivieren Sie die drei Sprengkapseln an der Haube, sammeln Sie das Artefakt ein und nehmen Sie die Beine in die Hand, wenn Sie nicht verdaut werden wollen. Zurück geht's mit dem Lift, ignorieren Sie die fliegenden Kugeln auf dem Weg dorthin einfach. Oben angekommen, hauen Sie nochmal richtig auf den Putz: Irgend so ein dreister Kerl will Ihr Raumschiff knacken, Sie knallen ihm aber ordentlich eine vor den Latz, um Schlimmeres zu verhindern.

Mission 5: Severnaya

Kurz und knackig

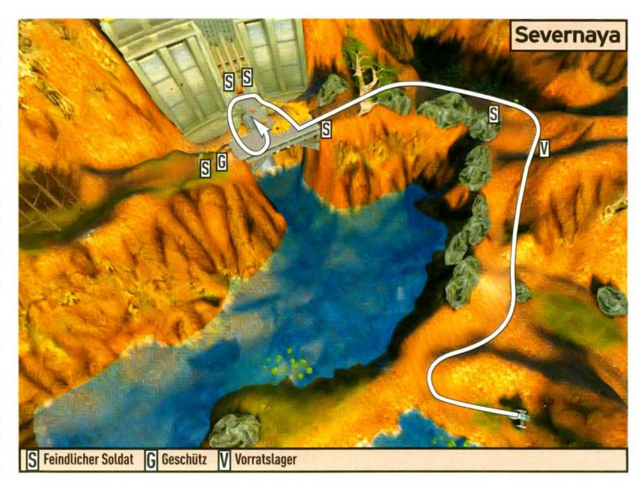
Verschaffen Sie sich mit dem Scharfschützengewehr einen umfassenden Überblick, um die feindlichen Stellungen frühzeitig zu erkennen und auszuschalten.

Automatikgeschütze sind gegen Attacken von hinten völlig wehrlos.

In ausweglos erscheinenden Situationen haben Sie sehr wahrscheinlich einen Durchgang übersehen, der nur durch Kriechen zu passieren ist.

Wo bekomme ich das Scharfschützengewehr?

Direkt nach Ihrer Landung hören Sie, wie sich einer Ihrer Kollegen verzweifelt gegen die Feinde wehrt. Eilen Sie ihm zu Hilfe und erledigen Sie die beiden Störenfriede. Zur Belohnung erhalten Sie die Scharfschützenwumme des angeschlagenen Kameraden plus einige Goodies.



S Feindlicher Soldat G Geschütz V Vorratslager

Wie infiltriere ich die Basis?

Ihre Aufgabe ist klar: Finden Sie die drei Bomben und machen Sie sie scharf. Erklimmen Sie den Hügel, an dessen Fuße Sie die Waffe gefunden haben, und erledigen Sie die beiden Brückenwächter aus der Distanz. Jetzt flitzen Sie Richtung Wasserfall und plätten die Soldaten, die Sie von den Fenstern aus unter Beschuss nehmen. Steigen Sie die Leitern nach unten und infiltrieren Sie die Basis durch den Wasserfall. Vorsicht! Direkt hinter dem Eingang warten ein Soldat und ein Automatikgeschütz auf ihren tödlichen Einsatz.

Wo finde ich die ersten beiden Bomben?

Im nächsten Raum werden Sie von den Sicherheitskameras erfasst. Gehen Sie unter der Kamera hindurch und halten Sie sich links. Öffnen Sie die Tür, steigen Sie die Leiter empor und aktivieren Sie die erste Smartbombe. In dem verworrenen Komplex führen Sie etliche Leitern nach oben. Öffnen Sie die Luke und überraschen Sie das Wachpersonal. In den Spinden finden Sie allerlei nützliche Gegenstände. Betätigen Sie das Tür-Entriegelungssystem. Rechts davon befindet sich eine Tür, die Sie auf einen eingezäunten Balkon führt. Dieser Ort eignet sich hervorragend, um die verdutzten Feinde wegzusnipern. Nach getaner Arbeit gehen Sie durch die Tür jenseits der Spinde. Begeben Sie sich ein Stockwerk hinab und benutzen Sie die Tür. Die Lebensenergie kommt gerade recht, bevor Sie die zweite Bombe auf der rechten Seite des Silos scharf machen.

Wo befindet sich die letzte Bombe?

Die zweite Tür führt Sie in einen kleinen Korridor. Zu Ihrer Rechten sehen Sie den Haupteingang – das ist Ihr Fluchtweg. Begeben Sie sich nun in den Raum links von Ihnen. Mit dem Scharfschützengewehr erledigen Sie die beiden Patrouillen. Danach ist das Automatikgeschütz hinter der nächsten Biege fällig. Steigen Sie die Treppen empor, gehen Sie an der Turbine vorbei und steigen Sie wieder hinab. Vorsicht! Links von Ihnen erwartet Sie ein Soldat, während Sie von rechts von einem weiteren Automatikgeschütz aufs Korn genommen werden. Mit ein paar Salven zerstören Sie die Energiebarriere und das Automatikgeschütz hinter der nächsten Ecke. Nun über die an eine Treppe erinnernden Rohre hopsen und an der Wand entlang balancieren. An der Mauer hinter dem Treibstofftank finden Sie die dritte zu aktivierende Smartbombe. Jetzt nichts wie raus aus dem Raum und gen Hauptausgang. Auf Ihrem Weg versucht Ihnen die ein oder andere Wache das Leben schwer zu machen, dennoch sollte es Ihnen nicht allzu schwer fallen, das Landungsschiff in einem Stück zu erreichen.

Mission 6: Kalydon

Kurz und knackig

Die schweren Söldner können sich kaum wehren, solange sie in der Luft sind. Kümmern Sie sich daher noch vor deren Landung auf dem Boden um sie.

Links und rechts vom Tor befinden sich unerschöpfliche Ladestationen. Zwischen den Angriffen bleibt genug Zeit, Energie zu tanken.

Wo finde ich den Nachschub?

Was Sie erst mal brauchen, ist gute Ausstattung. Natürlich schaffen es die Leute nicht, den Nachschub an die richtige Adresse zu liefern. Deshalb latschen Sie erst mal 'ne halbe Stunde durch die Pampa. Immer der Nase nach, links führt ein Pfad den Berg hoch. Ein paar Meter über der Kuppe steht der Container mit Feldgeneratoren, Raketengeschützen und Raketen. Kehren Sie zum Stützpunkt zurück, bevor Engel kommt und die Schlacht beginnt.

Wie verteidige ich mich?

Die Angreifer kommen abwechselnd von links und rechts über den Berg. Richtig Ärger machen eigentlich nur die starken Raketensoldaten, die Ihnen ob der dicken Panzerung und der potenten Waffe ganz schön einheizen. Die Blechdose markieren Sie, während sie vom Himmel fällt, ein paar Mal mit der zweiten Feuerfunktion des Raketenwerfers – schon haben Sie ein großes Problem weniger. Bei den Angriffswellen ist das Ihr Primärziel, beobachten Sie also erst immer den Himmel. Kassieren Sie noch die Raketen ein, der Rest ist dann kein Thema mehr.

Der Erstschlag

Die erste Welle kommt direkt von vorn rechts, stellen Sie sich oben auf den Felsen und schalten Sie den Raketenmann aus. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Sie verstecken sich dort oben und schießen nur auf die Leute eine Ra-

kete, die sich an dem Schloss zu schaffen machen, oder Sie rennen schnell in Richtung Basis und verschanzen sich hinter einem der Felsbrocken. Ersteres dürften Sie ohne Probleme überleben; dafür besteht die Gefahr, dass der Code doch geknackt wird; bei Letzterem ist es genau umgekehrt.

Zweiter Angriff

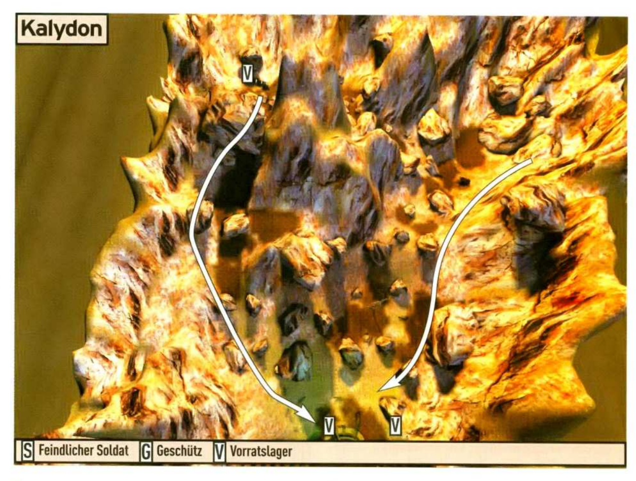
Die zweite Welle kommt jetzt aus Richtung Nachschubcontainer über den Berg geschwappt. Tanken Sie vorher Energie nach und lassen Sie die Gegner einfach kommen. Der eine Raketensoldat sollte kein Problem sein.

Die dritte Aktion

Der dritte Militärschlag wird von rechts geführt, Ihre Gegner machen die Standardtaktik mit einem Raketenmann. Jetzt können Sie zur Unterstützung die Selbstschussanlagen installieren und die Energiebarrieren verwursten.

Nachschlag

Der letzte Angriff ist trotz der zwei Anführer einfach, wenn Sie weit von der Basis weggehen und sich so aus der Gefahrenzone begeben. Mit Ihrem Scharfschützengewehr ist es dann kein Problem mehr, der Lage Herr zu werden. Zumindest für einen der beiden schweren Söldner sollten auch die Raketen noch ausreichen. Den kläglichen Rest plätten Sie ohne große Gefahr aus der Distanz. Das war's, kehren Sie in die schützende Festung zurück.



S Feindlicher Soldat G Geschütz V Vorratslager

Mission 7: Sulferon

Kurz und knackig

Wenden Sie häufig den „Holzauge, sei wachsam"-Trick (siehe allgemeine Tipps) an.

Die Mission kann nur fortgesetzt werden, wenn sämtliche Einheiten außerhalb der Station zerstört wurden.

Während sich die Marines ins Kampfgetümmel stürzen, können Sie die Feinde gefahrlos mit dem Scharfschützengewehr eliminieren.

Wie pirsche ich mich an?

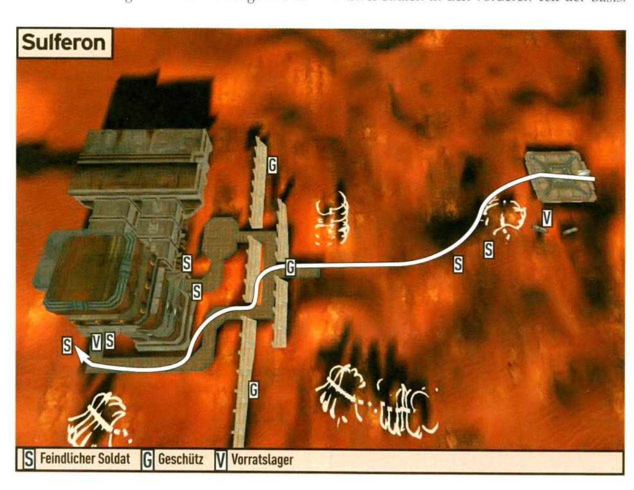
Gehen Sie vorsichtig in Richtung Izanagi-Stellung und schnappen Sie sich die Gegenstände zu Ihrer Linken. Die beiden attackierenden Soldaten schalten Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr aus. Wo Sie gerade dabei sind, können Sie auch gleich die Automatikgeschütze mit gezieltem Raketeneinsatz unschädlich machen. Schleichen Sie nun langsam auf die Basis zu.

Wie gelange ich in die Station?

Sie werden feststellen, dass die schmucke Basis heftig bewacht wird. Aus diesem Grund umgehen Sie die Festung am besten linksherum. Sobald Sie um die Verteidigungsmauern spaziert sind, können Sie in der Entfernung einen einsamen Türwächter erspähen und gezielt ausschalten. Nähern Sie sich dem armen Tropf. Nach wenigen Metern erscheint ein gut bewaffneter Soldat auf der Bildfläche, den Sie mit einigen leckeren Raketen füttern sollten. Bevor Sie die Station durch den vor Ihnen liegenden Seiteneingang betreten, stellen Sie sicher, dass sich sämtliche Soldaten und Automatikgeschütze rund um die Festung in der Horizontale befinden. Um sicherzugehen, machen Sie einen Kontrollgang.

Was mache ich in der Basis?

Jetzt nichts wie rein ins Infiltrations-Vergnügen. Hinter dem Tor erwarten Sie mehrere Automatikgeschütze und einige Fußsoldaten. Gehen Sie durch den zentralen Raum mit den zwei Säulen in den vorderen Teil der Basis. Linker Hand finden Sie diverse Ausrüstungsgegenstände. Säubern Sie nun das gesamte Erdgeschoss von feindlichen Soldaten und begeben Sie sich zum Aufzug. Bei Ihrem Kampf durch die verschiedenen Räume sollten Sie genügend Munition und Lebensenergie gefunden haben und sich wie aus dem Ei gepellt fühlen.



S Feindlicher Soldat G Geschütz V Vorratslager

Das Kommandozentrum

Laden Sie Ihre Waffe nach und fahren Sie mit dem Lift nach oben. Im Kommandozentrum angekommen, zeigen Sie den beiden Wachen, wer am schnellsten ziehen kann, und schalten den Alarm aus. Jetzt erhalten Sie Unterstützung von einem Marine-Korps, den Sie befehligen. Setzen Sie zwei der harten Jungs ein, um die Vordermauer zu bewachen. Einen anderen Marine schicken Sie zur Hintertür. Die verbleibenden dienen zum Schutz des anfälligen Technikers.

Wie überstehe ich die Izanagi-Attacken?

Die ersten beiden Izanagi-Angriffswellen zielen auf die Vordermauer ab. Unterstützen Sie die emsigen Marines aus sicherer Entfernung und flitzen Sie nach getaner Arbeit zum Hintereingang zurück. Hier setzt die dritte Attacke der Izanagi ein. Ziehen Sie sich langsam zum Kommandoraum zurück, während Sie die zahlreichen Aggressoren mit Raketen zurückhalten. Achten Sie auf den Techniker. Er darf auf gar keinen Fall zu Schaden kommen. Befehlen Sie den übrig gebliebenen Marines, den Kommandoraum mit aller Kraft zu verteidigen, und benutzen Sie bevorzugt Nahkampfwaffen. Nach diesem Angriff geben die Izanagi auf und die Mission ist beendet.

Mission 8: Janus

Kurz und knackig

Die Raketentürme sind zu langsam. Mit einem Schritt zur Seite weichen Sie der Rakete aus, dann feuern Sie und machen einen Schritt in die andere Richtung. Ein paar Mal wiederholen, fertig.

An der frischen Luft hantieren Sie am besten mit Sniperwaffe und Granaten, in den Räumlichkeiten tun's die Schrotflinte, Gasgranate und der Flammenwerfer.

Harte Landung

Erledigen Sie erst mal den Scharfschützen auf dem Turm, auf die Plattform sollten Sie

später mal draufschauen. Präzisionsmunition ist selten, die Raketen sind eine nette Ergänzung. Vor der Brücke patrouilliert ein starker Kerl mit Rüstung, links eiert noch eine Wache bei einer Kiste mit Equipment herum.

Auf der Brücke

Die Typen, die den zusätzlichen Raketenturm und den Zaun aufbauen, können Sie erst nach der Vollendung der baulichen Maßnahmen platt machen. Warten Sie also besser ab, sonst verschießen Sie nur wertvolle Munition. Den Zaun deaktivieren Sie mit einer EMP-Granate. Halten Sie sich von der Wache rechts fern, der Flammenwerfer ist nicht sehr prickelnd. Klettern Sie über den Kran nach vorn, damit die Gegner ihren Krempel aufbauen. Jetzt hecheln Sie wieder zurück und locken das Fußvolk an. Links hinter der Barriere warten ein Hampelmann und Munition. Die Selbstschussanlage vor dem Aufzug ignorieren Sie; wenn Sie linksherum über den Laufsteg gehen, ist sie absolut harmlos.

Am Eingang

Quatschen Sie mit dem Wissenschaftler, er öffnet Ihnen die Tür. Durch das Glas sehen Sie schon die Soldaten. Locken Sie sie kurz an und lassen Sie sie die Tür öffnen, halten Sie dann erst drauf. Den großen Raum mit den Containern reinigen Sie mit ein paar Gasgranaten. Durchqueren Sie das Zimmer ganz außen, der Raketenheini hält Ihrem Flammenwerfer nicht lange stand.

Wie rette ich Meyer?

Hinter dem Zimmer mit der Säge heilen Sie sich, direkt vor der Tür wartet ein Maschinengewehr auf Sie. Gehen Sie weiter nach rechts, dort sind einige Soldaten drin. Brandschatzen Sie ein wenig, die grünen Kerle halten kein Feuer aus. Links ist eine automatische Kanone installiert, pfeffern Sie von der Seite Granaten rein und klettern Sie durch den Schacht.

Wissenschaftler eskortieren

Sie kommen nach einigem guten Zureden in den Raum mit den Artefakten, leider will der Prof erst mal weg. Also heißt das für Sie: Babysitter spielen. Säubern Sie die Räume mit Ihrer Schrotflinte. Draußen auf dem Laufsteg legen Sie sich ganz flach auf den Boden, das Wachpersonal bekommt die Sniperwaffe zu spüren.

Wie verteidige ich die Stellung auf dem Dach?

Rüsten Sie sich aus. Kommandieren Sie Ihre Männer ab, die Eingänge und Meyer zu bewachen. Den Gang zum Kontrollraum versperren Sie mit einer Energiebarriere. Sie selbst stellen sich auf das Dach, so behalten Sie den Überblick. Nutzen Sie die Atempause, wenn Sie die Antenne ausrichten müssen. Davor können Sie ruhig aufmunitionieren und sich heilen. Ihre Feinde warten freundlicherweise, bis Sie den Hebel umlegen.



S Feindlicher Soldat G Geschütz V Vorratslager

Mission 9: Na Koja Abad

Kurz und knackig

Die Raketentürme sind zu langsam. Mit einem Schritt zur Seite weichen Sie der Rakete aus, dann feuern Sie und machen einen Schritt in die andere Richtung. Ein paar Mal wiederholen, fertig.

An der frischen Luft hantieren Sie am besten mit Sniperwaffe und Granaten, in den Räumlichkeiten tun's die Schrotflinte, Gasgranate und der Flammenwerfer.

Wie komme ich zum Stützpunkt?

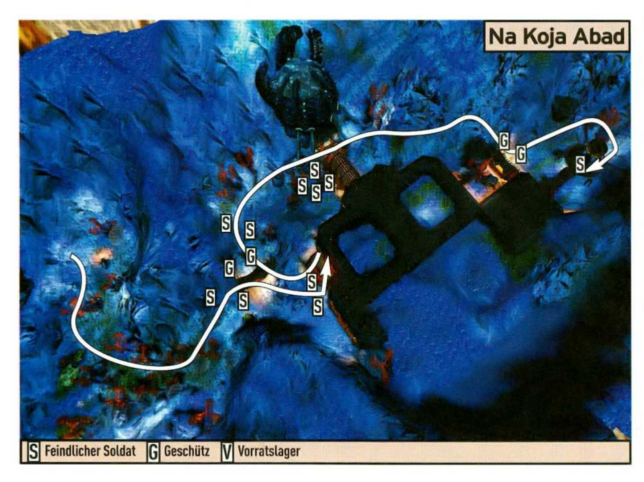
Wenn Sie dem eingezeichneten Weg auf dem Bild folgen, finden Sie ein paar nützliche Gegenstände. In der Nähe Ihrer Landestelle – quasi um die Ecke – führt ein grüner Pfad zum Vorposten der Izanagi. Bereiten Sie den beiden Quasselstrippen ein abruptes Ende und kümmern Sie sich um die beiden Automatikgeschütze auf dem Schutzwall. Gehen Sie den Pfad entlang und halten Sie sich links. Sorgen Sie dafür, dass den beiden Wachen hinter dem nächsten Hügel die letzte Stunde geschlagen hat. Im Gebäude finden Sie äußerst nützliche Accessoires und den Stromkasten für die Energiebarriere beim Vorposten. Jetzt können Sie zurückgehen und die Barriere passieren.

Wie komme ich in die Basis?

Den beiden Patrouillen brennen Sie mit dem Scharfschützengewehr eins auf den Pelz. Benutzen Sie den Schleichweg, um auf die Anhöhe rechts von Ihnen zu gelangen. Erledigen Sie den Trupp feindlicher Soldaten hinter der Kuppe mit Ihrem Granatwerfer. Versuchen Sie gar nicht erst, auf die Brücke zu gelangen, sondern folgen Sie dem Weg durchs Tal, bis Sie zur nächsten Energiebarriere kommen. Schalten Sie die Barriere ab, gehen Sie durch das Tor und zerstören Sie die beiden Automatikgeschütze oberhalb der Befestigungsmauer. Jetzt gehen Sie zu dem Tümpel und klettern in die Röhre. Am Ende führt Sie eine gigantische Leiter tief in die feindliche Station.

Was mache ich im Inneren der Station?

Im Gang angekommen, gehen Sie nach rechts, um erneut eine Leiter hochzukraxeln. Erledigen Sie den Wachmann unter Ihnen mit einem gezielten Blattschuss. Nun springen Sie über die Brüstung, schalten die Hologramme aus und verschwinden durch die Tür, vor der kein Wächter stand. Hüpfen Sie bei der nächsten Kreuzung auf einen der beiden Simse rechts oder links. Versuchen Sie, an der Wand entlangzulaufen, ohne von den heißen Dampfstrahlen getroffen zu werden. Am Ende der Simse führt eine Leiter weiter nach oben. Vernichten Sie das Automatikgeschütz im anschließenden Korridor. Im nächsten Labor werden Sie Zeuge, wie einer der Wissenschaftler exekutiert wird. Erledigen Sie den Schützen und springen Sie hinab zu dem verbleibenden Forscher. Schnappen Sie sich die beiden fiesen Kugelwaffen. Benutzen Sie alle drei Türen und untersuchen Sie die Gegend nach Ausrüstungsgegenständen. Ihr Weg führt Sie zu einem eigenartigen Platz mit einem noch eigenartigeren Turm in der Mitte. Die beiden Wachen sollten Sie schnellstmöglich plätten. Sammeln Sie sämtliche Goodies dieser Etage



S Feindlicher Soldat G Geschütz V Vorratslager

ein und klettern Sie auf den Turm. Ein schmaler Steg führt Sie zum nächsten Labor. Bewundern Sie das Experiment, springen Sie hinab und benutzen Sie die rechte Tür. Die zwei gelangweilten Soldaten sind feinstes Kanonenfutter. Zerstören Sie das Automatikgeschütz eine Etage tiefer und fahren Sie mit der Plattform nach unten.

Was erwartet mich in den Höhlen?

Öffnen Sie die große Schleuse und betreten Sie die Höhle. Sie kommen nun zu einem Rondell. Säubern Sie die Gegend von sämtlichen Feinden und benutzen Sie die nächste Schleuse. Im nächsten „Raum" finden Sie ein interessantes Gerüst, das es zu erklimmen gilt. Nun erreichen Sie einen breiten Korridor, den Sie gefahrlos durchlaufen können. Im nächsten Raum erwarten Sie ein paar Soldaten, die Sie schnellstmöglich um die Ecke bringen sollten. Nun winkt eine weitere Jump&Run-Passage. Passieren Sie die Laserhindernisse durch Kriechen und geschickte Sprünge. Nun bewegen Sie Ihren Hintern Richtung Artefakt auf der anderen Seite des Rondells. Sobald Sie das begehrte Teilchen eingesackt haben, werden Sie von eigenartigen „Elektroschock-Monstern" attackiert. Erwehren Sie sich Ihrer Haut und flüchten Sie auf demselben Weg, auf dem Sie gekommen sind. Unterwegs warten noch einige Izanagi-Patrouillen darauf, Bekanntschaft mit Ihren Waffen zu machen. Mission erledigt!



VORSICHT SNIPER Ein Scharfschütze steht an den Öffnungen der Brücke und nimmt Sie unter Beschuss, bevor Sie ihn mit bloßem Auge sehen können. Halten Sie Ihren Kopf unten oder tun Sie es ihm einfach gleich.

Mission 10: Drakk Hive Planet

Kurz und knackig

Den Flammenwerfer mögen die herumlungernden Biester überhaupt nicht gern, genauso wenig wie den Schockstab.

Die Reparaturdrohnen setzen angeschlagene Einheiten in Sekunden instand und sind nur außerhalb ihrer Schutzkapseln verwundbar. Zerstören Sie die Aliens gleich komplett, sonst war die Arbeit umsonst.

Die Kammer

Gehen Sie geradeaus. Die schwebenden Schmeißfliegen erledigen Sie mit zwei Schüssen aus der Railgun. Zwischen den Einmachgläsern lagert frischer Nachschub. Die automatischen Kanonen müssen Sie zuerst zerlegen und dann am Boden noch mal beschießen, bis sie vollkommen auseinander brechen. Andernfalls kommen Reparaturdrohnen angeflogen und reparieren blitzschnell die angeschlagenen Wächter. Empfindlich sind die Dinger vor allem gegen Feuer und den Schockstab. An fast jeder Ecke müssen Sie das Prozedere wiederholen.

Wie komme ich nach oben?

Im Gang mit den komischen Knöpfen, die übrigens zwei Kraftfelder in Richtung Startpunkt öffnen, werden Sie im Mittelteil von Luftblasen nach oben getragen. Welchen Weg Sie nun im oberen Stockwerk einschlagen, ist reichlich egal, im Endeffekt kommen Sie eh in die zentrale Kammer. Sie wird von zwei fliegenden Aliens bewacht. Machen Sie die beiden kalt und hüpfen Sie in den Blasenstrom im Innern des Zylinders.

Wie komme ich durch die Laserfallen?

Kämpfen Sie sich vor bis zur Laserbarriere. In der entgegengesetzten Richtung finden Sie Munition. Um an den Laserstrahlen unbeschadet vorbeizugelangen, beobachten Sie immer deren Erscheinungssequenz. Gehen Sie, wenn diese aus sind, einen Raum weiter, und falls Sie überlebt haben, speichern Sie sofort ab. Ignorieren Sie den Knopf „bedrohlicher Himmelskörper", falls Sie über zu wenig Energie verfügen. Zwar ist es durchaus lustig, mit dem Gerät mal rumzuspielen, der Kerl im Inneren findet das aber keineswegs besonders humorvoll, ständig fast gegrillt zu werden. Treiben Sie es ihm zu bunt, so kommt er durch das Glas gerannt und ist äußerst schlecht gelaunt.

Der fliegende Obermacker

In diesen Gefilden treffen Sie auf ein reichlich ungemütliches Exemplar von Endgegner. Der Kerl spaltet sich nicht nur auf, nein, der Schweinehund regeneriert sich auch noch in aller Seelenruhe, wenn Sie nicht dazwischengehen. Ballern Sie erst mal eine Weile auf ihn ein, bis er sich spaltet. Ein Teil versteckt sich dann vor Ihnen, während der Rest sich standhaft dagegen wehrt, hops zu gehen. Beharken Sie zuerst den Teil, der auf Sie schießt. Wichtig ist dabei, dass Sie ihm möglichst schnell möglichst viel Schaden zufügen, sonst regeneriert sich der Teil wieder, der sich versteckt. Sobald er dann wieder zu einem Ganzen verschmilzt, ist er wieder in alter Frische erstarkt und die ganze Mühe war umsonst. Abschießen müssen Sie übrigens beide, es langt also nicht nur, den versteckten Teil zu zerlegen. Schnell noch das Artefakt klauen, Auftrag erfüllt!



ENTDECKT Die Wächter sind über Ihre Anwesenheit nicht wirklich erfreut. Dementsprechend fällt auch die Begrüßung aus. Durchs Loch links kommen Sie nach einer kleinen Klettereinlage an Munition für Ihren Drakk-Laser.

Mission 11: Avalon

Kurz und knackig

Setzen Sie möglichst häufig den Flammenwerfer ein, um ganze Alientruppen zu attackieren.

Wenn Sie die Takkras mit der sekundären Feuerfunktion aktivieren, zertören Sie die gegnerischen Geschosse.

Grillen Sie gleich mehrere Aliens, indem Sie in der Nähe befindliche Gasflaschen zerschießen.

Wo finde ich das Artilleriegeschoss?

Achtung! Bei dieser Mission handelt es sich um einen fiesen Alienhinterhalt. Die vom Tutorial her bekannte Station ist von den Außerirdischen besetzt worden und an jeder Ecke können böse Überraschungen auf Sie lauern. Begeben Sie sich von der Absturzstelle Richtung Hauptgebäude. In einiger Entfernung entdecken Sie rechts neben der Station ein dickes Artilleriegeschütz, welches für Ihre unsanfte Landung verantwortlich ist.

Wie schalte ich das Geschütz ab?

Bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg Richtung Turm. Unterwegs gilt es, einige Aliens mit Rake-



FÜTTERN VERBOTEN Das Experiment mit dem Koch bringt ein großes, böses Monster hervor. Noch bevor das Biest seinem Käfig entflieht, nehmen Sie es unter Beschuss. Gleich darauf erbeuten Sie dessen Kanone.

ten zu füttern. Sammeln Sie sämtliche Items ein und begeben Sie sich zum Aufzug am Fuße des Turms. Achten Sie darauf, nicht von herabstürzenden Kameraden erschlagen zu werden. Oben angekommen, müssen Sie sich gegen mehrere heranstürzende Gegner behaupten. Steigen Sie die Leiter empor und säubern Sie das Kommandozentrum mit dem Flammenwerfer. Nach getaner Arbeit benutzen Sie das Schaltpult, um die Artilleriewumme lahm zu legen.

Wie komme ich wieder nach unten?

Jetzt geht's zurück zum Aufzug. Sie werden feststellen, dass die Energieversorgung des Liftes ausgefallen ist. Ein mutiger Kollege macht sich sofort auf den Weg, das Notstromaggregat einzuschalten. Verfolgen Sie den Laufweg Ihres Komplizen von der linken Ecke der Plattform. Mit dem Scharfschützengewehr ist es ein Leichtes, die heranstürzenden Feinde zu eliminieren. Zerschießen Sie die Gasflaschen, um mehrere Gegner auf einmal zu erwischen. Nachdem die Aufzugsanlage wieder Saft hat, fahren Sie nach unten.

Wo ist der Landeplatz?

Ein hilfsbereiter Artgenosse nimmt Sie in Empfang und führt Sie Richtung der Landezone. Vorsicht! Auf halbem Weg werden Sie plötzlich von hinten angegriffen. Hinter der Basis finden Sie etliche überlebenswichtige Gegenstände. Nachdem Sie sich gestärkt haben, gehen Sie gemeinsam mit Ihren Kumpanen auf den Landplatz zu. Bereits nach wenigen Schritten errichten die Marines diverse Verteidigungsanlagen und gehen in Deckung.

Der Großangriff der Aliens

Bleiben Sie hinter der schützenden Energiebarriere und laden Sie Ihren Raketenwerfer durch. Die anstehende Alien-Großoffensive stellt Ihr Geschick auf eine harte Probe. Sofern Sie noch Takkras (das sind die kleinen Kugelwaffen) im Gepäck haben, setzen Sie diese zum Schutz vor feindlichen Geschossen ein. Nach etlichen brutalen Angriffswellen geben die miesen Aliens auf und die Atlantis setzt zum Landeanflug an. Kurz bevor das vertraute Stahlmonster auf dem Boden aufsetzt, wird es von einem Volltreffer vernichtet. Den Tod der Besatzungsmitglieder können Sie leider nicht verhindern. Amen.

Mission 12: Die Dorian Gray

Kurz und knackig

Die Alienlaserwumme ist unnütz gegen den Tosc, am besten wirken Granaten.

Solange Drexler die Zeremonie vorbereitet, rüsten Sie sich mit dem herumliegenden Equipment aus.

Nur keine Panik auf der Titanic, die Sonne ist sehr weit weg.

Das Erwachen

Drexler hat nun endlich alle Artefaktteile zusammen und träumt schon davon, als Anführer einer Armee von Übersoldaten in die Schlacht zu ziehen. Er steckt die Teile zusammen, es blitzt und zack gibt's ein Ultramonster in Grün. Der Kai-Koch hat sich in einen Tosc verwandelt, der von seinen neuen Herren aber gar nichts hält und Sie lieber zu Hackfleich verarbeiten würde. Seine Geschosse sind richtig fies, sie wirken sehr anziehend und sind absolut tödlich. Achten Sie immer darauf, einen Pfeiler zwischen sich und dem Getier zu haben. Beharken Sie ihn mit dem Granatwerfer so lange, bis ihm vor Schreck der Arm abfällt. Den noch zuckenden Körperteil sammeln Sie vom Boden auf. Vorsicht ist dabei geboten, der Tosc hat leider noch andere Waffen auf Lager. Neben den langen Gichtgrapschern verfügt er über einen netten Grillstrahl. Halten Sie sich also möglichst fern von ihm. Bei dem Arm handelt es sich um eine Singularitätskanone. Dem grünen Gehopse zeigen Sie gleich mal, wie man richtig mit so was umgeht, und katapultieren ihn in die nächste Dimension. Mit anderen Waffen bekommen Sie ihn übrigens nicht klein. Netter Nebeneffekt von Drexlers Blitz war, dass sich alle anderen Kai auf dem Schiff ebenfalls in Tosc verwandelt haben. Das bedeutet für Sie – in einem möglichen dritten **Unreal**-Teil – noch mehr Arbeit.

Die Rache

Abgesehen von der Gesundheitsstation und dem Energieladegerät im Raum hinter Ihnen können Sie hier nichts weiter gebrauchen, Ihr restliches Waffenarsenal ist zum reinsten Spielzeug degradiert worden. Links geht's durch eine Schleuse auf die Brücke. Die Aufzeichnung bringt die Wahrheit ans Licht und verrät Ihnen, wer wirklich für den Tod Ihrer Mannschaft verantwortlich ist. Schauen Sie gleich mal bei Ihrem ehrenwerten Kommandanten vorbei, er hat Ihnen einiges zu erklären.

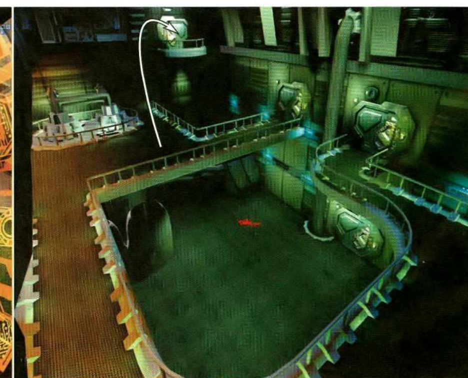
Wo ist die Fluchtkapsel?

Bevor das Schiff nun in der Sonne verglüht, müssen Sie schleunigst von Bord. Nach einem kurzen Abstecher in den Maschinenraum geht's mit einem Riesensprung über die kaputte Brücke, rauf auf die Plattform zur anderen Seite und links durch die Tür. Dank des ausgefallenen Schwerkraftmotors fliegen Sie durch die Luft wie Superman. Auf dem Screenshot gut zu erkennen ist die nächste Hüpfpartie, in den angrenzenden Räumlichkeiten katapultieren Sie sich zum letzten Mal durch die Luft links auf die Galerie. An den Zellen vorbei laufen Sie weiter in Richtung Rettungskapseln, direkt dem Abspann entgegen.

RALPH WOLLNER/ANSGAR STEIDLE



RÜCKENDECKUNG Vom Turm aus geben Sie dem Techniker Feuerschutz, während er an der Elektronik arbeitet. Die Gasflaschen dienen Ihnen als Sprengfallen.

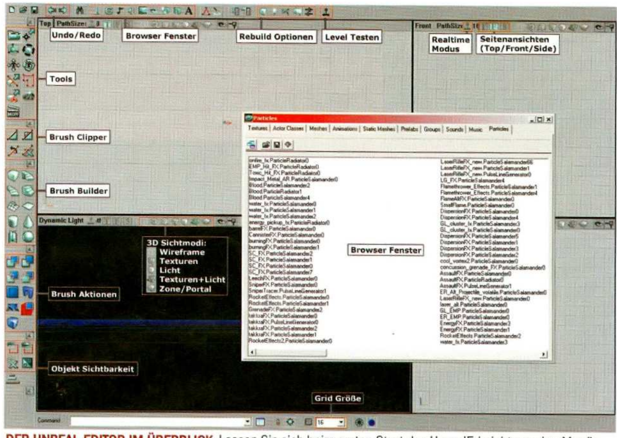


SCHWERELOS Dank dem ausgefallenen Schwerkraftmotor springen Sie ganz locker bis auf die Plattform vor der Schleuse.

Unreal 2 - Level-Design-Tutorial

Unreal 2 - So bauen Sie Ihren eigenen Level

Exklusiv für PC Games erklärt Ihnen Matthias Worch, einer der Leveldesigner von Unreal 2, die Grundlagen des Unreal 2-Editors. Sämtliche Level-Dateien, die in diesem Artikel erwähnt werden, befinden sich natürlich auf der Heft-DVD („Specials"-Rubrik) - inklusive einer eigens von Matthias entworfenen Einzelspielerkarte nur für PC-Games-Leser. Viel Spaß beim Level-Basteln!



DER UNREAL-EDITOR IM ÜBERBLICK Lassen Sie sich beim ersten Start des UnrealEd nicht von den Menüs und Fenstern erschrecken. Damit Sie sich besser zurechtfinden, haben wir für Sie das Wichtigste markiert.

Vorbereitung:

Leveldateien kopieren

Als Erstes kopieren Sie alle Leveldateien von der DVD in das „Maps"-Verzeichnis im **Unreal** 2-Installationsordner (Beispiel: C:\Unreal2\maps). Ihr Arbeitsmaterial für diesen Artikel besteht aus sieben PCGamesTutorial.un2-Karten, die passend zu den Arbeitsschritten unterschiedlich nummeriert sind. Die Dateien „SolarisPCGames.un2" und „SolarisPCGames_hard.un2" sind hingegen voll spielbare Einzelspieler-Karten, die auf Basis dieses Leveldesign-Kurses erstellt wurden.

Cheatcodes aktivieren

Um **Unreal 2** vollständig editieren zu können, müssen Sie erst die Cheatcodes aktivieren. Starten Sie das Spiel und öffnen Sie die Konsole (in der Regel die „ö"-Taste). In der Konsole geben Sie BeMyMonkey ein. **Unreal 2** bestätigt den Befehl mit der Meldung „Cheats Enabled". Von nun an sind im Spiel alle Schummeleien erlaubt, selbst wenn Sie das Spiel beendet und erneut gestartet haben.

Beispiel-Level spielen

Bevor Sie sich ans Level-Design machen, ist es hilfreich, wenn Sie sich erst einmal die endgültige Version der Karte anschauen, welche Sie mithilfe dieses Artikels nachbauen werden. Starten Sie dazu **Unreal 2** und laden Sie anschließend irgendeinen Spielstand. Geben Sie dann open PCGamesTutorial7 in der Konsole ein. Falls der Level nicht geladen wird, vergewissern Sie sich, dass sich die Leveldateien im richtigen Verzeichnis befinden und die **Unreal** 2-Cheatcodes vorher aktiviert wurden. Hinweis: Versuchen Sie nicht, einen Level von der Konsole aus zu öffnen, wenn Sie sich im Hauptmenü des Spiels befinden – **Unreal 2** würde dann nämlich abstürzen. Laden Sie vorher immer einen Spielstand!
Sie beginnen den Level in einem breiten Gang, der auf beiden Seiten mit Metall vertäfelt ist. Am Ende des Ganges befindet sich eine Tür, hinter der ein Söldner auf Sie wartet. Schauen Sie sich den Level in Ruhe an. Er mag nicht so spektakulär wie die echten **Unreal** 2-Karten wirken, aber mit etwas Geduld und Spucke haben Sie bald die grundsätzlichen Arbeitsschritte heraus, um größere und schönere Levels bauen zu können.

Den Editor starten

Die Startdatei des **Unreal** 2-Editors heißt UnrealEd.exe und befindet sich im „System"-Verzeichnis von **Unreal 2**. Sie starten den Editor mit einem Doppelklick.

UnrealEd: Eine Übersicht

Willkommen in UnrealEd! Als Erstes sollten Sie sich mit der Benutzeroberfläche vertraut machen und lernen, sich im Editor fortzubewegen. Als kleine Hilfe sind im Bild auf dieser Seite alle wichtigen Buttons und Befehle hervorgehoben. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn der Editor zunächst unübersichtlich und verwirrend wirkt – Sie bekommen Schritt für Schritt alle wichtigen Funktionen des Editors erklärt. Schließen Sie jetzt erst einmal das Browser-Fenster in der Mitte des Bildschirms und laden Sie den ersten Beispiel-Level (PCGamesTutorial1.un2) aus dem „Maps"-Verzeichnis von **Unreal 2**.

Übersicht

Der Editor ist in vier große Sichtfenster eingeteilt, die die Spielwelt aus allen Blickwinkeln zeigen. In diesen Fenstern editieren Sie die Architektur des Levels und platzieren Gegenstände. Das Fenster links unten ist die 3D-Ansicht, der wir uns zuerst widmen wollen. Nachdem Sie den ersten Level geladen haben, sehen Sie hier einen grauen Raum, eine schwarze Wandverkleidung (die in den zweidimensionalen Ansichten als grünes Drahtgittermodell angezeigt wird) und einen roten Würfel, der ebenfalls als Drahtgitter erscheint. Der kleine Joystick markiert den Startpunkt des Spielers.

Wie man sich fortbewegt

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das 3D-Fenster (der Cursor verwandelt sich in ein dünnes Fadenkreuz) und drücken Sie die linke Maustaste. Jetzt ziehen Sie die Maus vor und zurück, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten – die Kamera fliegt dabei durch den Raum. Sie können sich auch nach rechts und links drehen, indem Sie die Maus nach rechts oder links ziehen.

2. Wenn Sie sich nicht bewegen, können Sie die Kamera in alle Richtungen drehen, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus in die gewünschte Richtung ziehen.

3. Um die Kamera hoch und runter zu bewegen, drücken Sie die linke UND rechte Maustaste gleichzeitig und ziehen die Maus vor und zurück. Seitwärts bewegen Sie sich, indem Sie die Maus bei gedrückten Tasten nach rechts und links ziehen.

4. Die 2D-Sichtfenster zeigen Ihren Level als Querschnitt, alle Gegenstände werden hier als Drahtgitter dargestellt. Sie bewegen sich hier ähnlich wie beim 3D-Fenster: Drücken Sie die linke ODER rechte Maustaste, während der Mauszeiger über dem Fenster schwebt, und ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung. Die 2D-Sicht verschiebt sich entsprechend. Um zu zoomen, halten Sie beide Maustasten gedrückt und ziehen die Maus vor und zurück, die Sicht wird entsprechend hineinund herausgezoomt.

5. Machen Sie sich mit der Navigation im Editor vertraut, indem Sie sich alle Gegenstände von allen Seiten anschauen. Übung macht den Meister.

Gegenstände selektieren und verschieben:

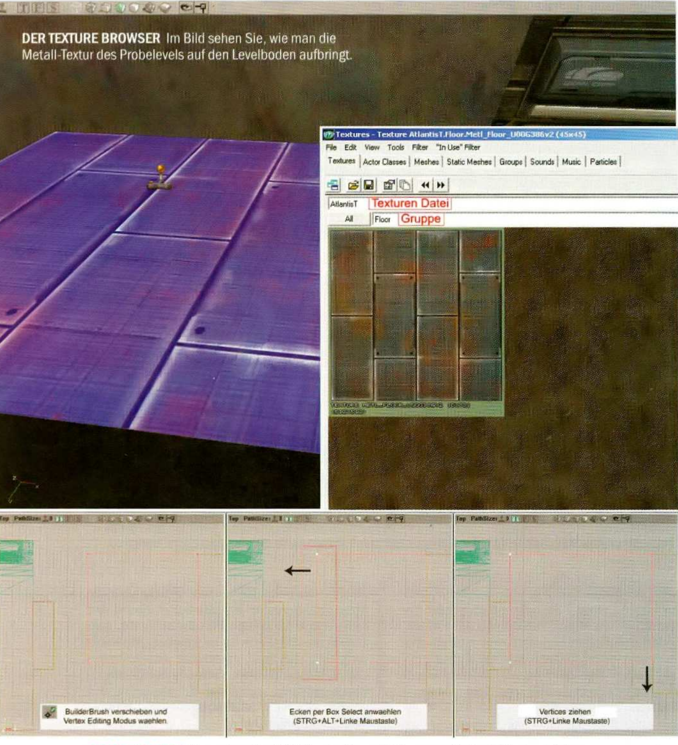
1. Um Gegenstände im Editor zu verschieben, benutzen Sie die „Shift"- oder „Strg"-Taste. Zentrieren Sie eines der 2D-Fenster um das grüne Drahtgitter. Lassen Sie alle Maustasten los (das Fadenkreuz wird wieder sichtbar) und bewegen Sie den Zeiger über das Drahtgitter. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Gegenstand anzuwählen. Er wird jetzt in allen Sichtfenstern hell hervorgehoben.

2. Um die Wandverkleidung zu bewegen, drücken Sie die „Shift"-Taste und verschieben die 2D-Sicht wie gewohnt mit der Maus. Der angewählte Gegenstand wird zusammen mit der 2D-Sicht verschoben.

3. Sie können Gegenstände auch verschieben, ohne das Sichtfenster zu beeinflussen. Halten Sie die „Strg"-Taste gedrückt und ziehen Sie jetzt die Maus bei gedrückter linker Maustaste. Der Gegenstand bewegt sich in die entsprechende Richtung, aber die Sicht ändert sich nicht.

4. Um einen Gegenstand in einer 2D-Sicht zu drehen, benutzen Sie die rechte Maustaste. Wählen Sie einen Gegenstand aus und halten Sie die „Shif"-Taste sowie die rechte Maustaste gedrückt. Wenn Sie die Maus nach rechts oder links ziehen, dreht sich der Gegenstand.

5. Die Doppelbelegung der Maustasten in UnrealEd kann für Anfänger recht verwirrend sein. Üben Sie also ruhig ein wenig, die Kamera und Gegenstände zu verschieben.



DER TEXTURE BROWSER Im Bild sehen Sie, wie man die Metall-Textur des Probelevels auf den Levelboden aufbringt.

BUILDER BRUSH Hier sehen Sie bildlich, wie Sie zwei Räume per Vertex Editing verbinden.

Grundsätze des Level-Designs

CSG steht für „Constructive Solid Geometry" und beschreibt die Methode, die UnrealEd zum Erstellen der Levels verwendet. Stellen Sie sich einen leeren **Unreal 2**-Level wie einen riesigen Klumpen Ton vor, welcher die gesamte Spielwelt ausfüllt. Um einen Raum zu erstellen, müssen Sie eine Höhle in diesem Klumpen erstellen und den Spieler dort hineinsetzen. Weitere Räume und Durchgänge bauen Sie, indem Sie zusätzliche Löcher aushöhlen und miteinander verbinden. Dieses Konzept sollten Sie sich stets vor Augen halten. Selbst riesige Außenlevels entstehen in **Unreal 2** erst dadurch, dass Sie einen sehr großen Innenraum in einem entsprechend großen „Klumpen Ton" erstellen und diesen dann mit Texturen, Bäumen und einem Himmel füllen.

Brushes

Die Bausteine, die Sie zum Bauen der Welt verwenden, heißen Brushes. **Unreal 2** kennt zwei verschiedene Arten: „subtractive" (braun) und „additive". Mit braunen Brushes schneiden Sie Materie weg, mit blauen Brushes fügen Sie Materie hinzu. Später lernen Sie noch eine weitere Methode kennen, wie Sie Verzierungen in den Level einfügen. Unser derzeitiger Level besitzt bereits mehrere subtractive Brushes, die zwei Räume definieren.

Die Räume verbinden

1. Um beide Räume zu verbinden, müssen Sie einen Durchgang ausschneiden. Das passiert mit dem roten BuilderBrush. Sie benutzen diesen Builderbrush für alle CSG-Operationen.

2. Verschieben Sie den Builderbrush so weit nach rechts, dass er an die rechte obere Ecke des kurvigen Raumes anschließt (siehe Screenshot). Leider ist der Durchgang noch nicht lang genug, also müssen wir den BuilderBrush vergrößern.

3. Wählen Sie den Vertex-Editing-Modus, indem Sie auf dieses Symbol auf der rechten Seite klicken. Der Mauszeiger verwandelt sich in einen Haken, sobald Sie ihn über ein Sichtfenster bewegen. Jetzt benutzen Sie die Selektierbox, um eine Seite des BuilderBrushes zu verlängern: Drücken Sie gleichzeitig „Strg"-, „Alt"- und die linke Maustaste und ziehen Sie den Cursor so über die 2D-Ansicht, dass Sie die linken Ecken des BuilderBrushes umschließen. Eine rote Box erscheint; wenn Sie die Tasten loslassen, werden alle Ecken selektiert, die sich innerhalb der Box befinden.

4. Ziehen Sie die gewählten Ecken nach links, indem Sie „Strg"-Taste und die linke Maustaste gedrückt halten.

5. Im Dropdown-Menü am unteren Bildschirmrand verringern Sie die Gittergröße von 16 auf 8. Benutzen Sie jetzt das Vertex-Editing-Tool erneut, um die beiden unteren Ecken des BuilderBrushes so weit nach unten zu ziehen, dass sie sich mit dem rechten Gang decken.

6. Der BuilderBrush ist jetzt so groß, wie er sein soll, wir müssen ihn nur noch von der Welt subtrahieren. Klicken Sie das Subtract-Symbol, ein neuer subtraktiver Brush wird erzeugt. Sie können ihn nicht sehen, weil der BuilderBrush darüber liegt.

7. Sie könnten den BuilderBrush aus dem Weg schieben, aber mit einem Klick auf den Cube Builder in der linken Leiste setzen Sie den BuilderBrush auf seine kleineren Startwerte zurück und lassen den neuen Brush darunter automatisch erscheinen.

8. Klicken Sie auf den „Build Geometry"-Button am oberen Bildrand (verwechseln Sie ihn nicht mit dem Cube Builder rechts!). Die BSP-Struktur des Levels wird neu kompiliert. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie später.

9. Speichern Sie den Level und testen Sie ihn durch einen Klick auf den „Play Map!"-Knopf in der oberen Symbolleiste. Wenn Sie **Unreal 2** beenden, kehren Sie automatisch in den UnrealEd zurück. Sie können nun den Level „PCGamesTutorial2.un2" laden – sämtliche beschriebenen Arbeitsschritte sind in dieser Karte schon durchgeführt worden, so dass Sie Ihre Map damit vergleichen können.

Weiterführende Konzepte

Sie können jetzt auch versuchen, mit dem BuilderBrush Materie zur Welt zuzufügen. Dazu benutzen Sie den Add-Knopf, der sich rechts neben dem Subtract-Symbol befindet. Um einen Brush loszuwerden, löschen Sie ihn einfach mit der „Entfernen"-Taste.
Um die Resultate Ihrer Aktionen im Level zu sehen, müssen Sie öfters den „Build Geometry"-Button benutzen, um die BSP-Struktur des Levels neu zu berechnen. Gewöhnen Sie sich einfach an, nach jeder CSG-Aktion auf dieses Symbol zu klicken.

Texturen

Der Texturbrowser

Es wird Zeit, dem grauen Level etwas Leben einzuhauchen. Öffnen Sie den Texture Browser, das Symbol befindet sich am oberen Bildrand. **Unreal 2** fasst Texturen in größere Dateien zusammen, ähnlich einer ZIP-Datei. Mehrere Texturpakete sind bereits geladen, Sie benötigen das Paket AtlantisT. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü (dort wird momentan 343T angezeigt) und wählen Sie AtlantisT. Die Texturpakete sind in verschiedene Gruppen unterteilt; Sie suchen nach einem gekachelten Metallboden mit dem Namen „Metl_Floor-U00-G386v2". Er befindet sich in der Floor-Gruppe.

Die Textur auftragen

Klicken Sie auf eine beliebige Bodenfläche, so dass diese hervorgehoben wird. Jetzt klicken Sie im Browser auf die Textur und sie wird auf alle selektierten Flächen aufgetragen.

Die Textur bearbeiten

1. Um die Textur zu verändern, benutzen Sie das „Texture Properties"-Fenster, das Sie durch das „View->Texture Properties"-Menü oder die „F5"-Taste öffnen. Die Optionen zum Verschieben, Drehen und Skalieren finden Sie in der „Pan/Rotate/Scale"-Karteikarte. Dieses Fenster ist recht einfach zu verstehen, probieren Sie die verschiedenen Knöpfe einfach aus. Eine gute Übung besteht darin, die Textur um 90 Grad zu drehen und um den Faktor 0.5 zu verkleinern (Scaling/Simple->Apply).

2. Experimentieren Sie mit verschiedenen Texturen und kleben Sie diese auf verschiedene Flächen. Ihr Ergebnis überprüfen Sie anhand des Levels „PCGamesTutorial3.un2".

Licht

Lichter platzieren

Um eine Lichtquelle zu platzieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige

Stelle des Bodens und wählen die Option „Add Light Here" aus dem Menü. Das Licht wird durch eine weiße Glühbirne angezeigt, die Sie nun beliebig im Level herumbewegen können. Verschieben Sie Ihr Licht so, dass es in der Mitte des Raumes schwebt.

Level vorberechnen

Jetzt ist es wieder an der Zeit, den Level zu kompilieren, damit das Licht auch sichtbar wird. Sie haben schon Bekanntschaft mit dem „Build Geometry"-Button gemacht. Diesmal benutzen wir seinen großen Bruder „Build All". Klicken Sie auf den „Build All"-Knopf am oberen Bildrand und warten Sie, bis der Editor den Level komplett kompiliert hat.

Wichtige Information!

Sie müssen den Level immer kompilieren, bevor Sie ihn spielen können. Eine genaue Erklärung dessen, was hinter diesem Vorgang steckt, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Prägen Sie sich das „Build All"-Symbol einfach als den magischen Knopf ein, der Ihren Level auf Vordermann bringt. Sie müssen ihn immer drücken, wenn Sie neue CSG-Operationen durchgeführt (addieren oder subtrahieren) oder Lichtquellen verändert haben.

Licht verändern

1. Das Licht ist zu weich und zu ausgeglichen, um einen wirklich dramatischen Effekt zu erzielen. Also werden wir seine Eigenschaften editieren.
Selektieren Sie das Licht und öffnen Sie dessen Eigenschaften („View"->„Actor Properties" oder „F4"). Das „DefaultProperties"-Fenster erscheint mit einer Unzahl von Untermenüs. Klicken Sie auf das „+"-Zeichen neben „LightColor" und erhöhen Sie den „LightBrightness"-Wert auf 128. Jetzt öffnen Sie das „Lighting"-Untermenü und verringern den „LightRadius"-Wert auf 16.

2. Klicken Sie den „Build All"-Knopf. Jetzt ist das Licht um einiges heller, scheint aber nicht mehr so weit.

Lichtquellen duplizieren

1. Um den Raum auszuleuchten, sollten Sie mehrere kleine Lichter verteilen. Wählen Sie die erste Lichtquelle und duplizieren Sie diese mit der „Strg"- und der „W"-Taste (gleichzeitig drücken). Jetzt bewegen Sie das neue Licht zur linken Seite des Raumes und kompilieren den Level erneut. Leuchten Sie auf diese Weise den restlichen Level aus.

2. Speichern Sie den Level und testen Sie ihn! Ein Beispiel für diesen Arbeitsschritt finden Sie im Level „PCGamesTutorial4.un2".

Weiterführende Konzepte

Buntes Licht bestimmen Sie durch die „LightColor"-Werte in den „DefaultProperties". Sie können dort entweder Farben aussuchen oder die Werte von Hand eingeben. Ein rotes Licht hat zum Beispiel die Werte 128, 0, 0. Blau ist 128, 170, 127.

Dekorationen durch Static Meshes

Bislang haben Sie Ihre Umgebung ausschließlich aus subtraktiven und additiven BSP-Brushes gebaut. Die Hardware-T&L-Unterstützung der **Unreal**-Engine erlaubt es uns aber, sehr detaillierte Verzierungen in den Level einzubinden, die von der T&L-Einheit Ihres 3D-Chips in Windeseile gerendert werden können. In **Unreal 2** nennt man diese Dekorationen Hardware Brushes oder Static Meshes.
Die Wandverkleidung, die sich schon im Level befindet, ist ebenfalls ein Static Mesh. Static Meshes werden wie Gegenstände gehandhabt. Sie können sie also beliebig verschieben und kopieren – und genau das probieren Sie jetzt in Ihrem Test-Level aus.

Wände bauen

1. Selektieren Sie die Wand in der Top-Ansicht (wo sie als grünes Drahtgitter erscheint) und drücken Sie die „Strg"- und die „W"-Taste, um diese zu duplizieren. Schieben Sie die neue Wand so nach links, dass sie nahtlos an die erste Wand anschließt. Wiederholen Sie den Vorgang, um die letzte Lücke zu schließen. Der Raum ist genau so groß, dass drei Wände nebeneinander passen.

2. Jetzt wählen Sie alle drei Wandstücke gleichzeitig, indem Sie beim Anwählen die „Strg"-Taste gedrückt halten. Verdoppeln Sie die Wände („Strg"- und „W"-Taste drücken). Jetzt drehen Sie die Wandstücke um 180 Grad und schieben sie an die untere Seite des Raumes.

3. Kompilieren Sie den Level, damit das Licht die Wände korrekt trifft.

Die Decke

1. Hardware Brushes werden wie Texturen in Paketen gespeichert. Sie benutzen den Static Mesh Browser, um eine geeignete Decke für den Raum zu finden. Der Static Mesh Browser unterscheidet sich kaum vom Texture Browser. Öffnen Sie ihn und wählen Sie das AtlantisM-Paket aus dem Dropdown-Menü.

2. Momentan ist nur ein Teil des Archivs im Speicher, also müssen Sie das gesamte AtlantisM-Paket laden. Klicken Sie dazu auf das „Load Entire Package"-Symbol.

3. Suchen Sie in der BackHallway-Gruppe nach der „HallwayCeilingPart01HP"-Dekoration und heben Sie den Namen hervor. Jetzt klicken Sie im Level mit der rechten Maustaste auf den Boden und wählen „Add StaticMesh:,AtlantisM.BackHallway.HallwayCeilingPart01HP'".

4. Ihr neues Deckenstück befindet sich jetzt im Level, muss aber noch in die richtige Position gerückt werden. Benutzen Sie die Seitenansichten, um die Decke oben zwischen den beiden Seitenwänden zu platzieren. Wiederholen Sie den Vorgang zweimal, um die Lücke vollständig zu schließen.

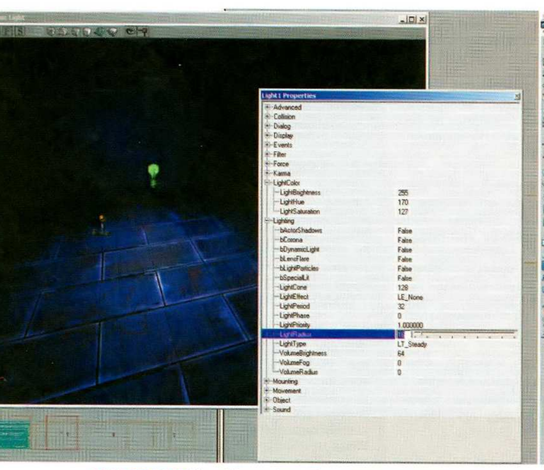
5. Kompilieren Sie den Level und spielen Sie ihn. Langsam, aber sicher sieht Ihre Map wie ein echter **Unreal 2**-Level aus! Sie können Ihr Ergebnis mit der mitgelieferten Datei „PCGamesTutorial5.un2" vergleichen.

Weiterführende Konzepte

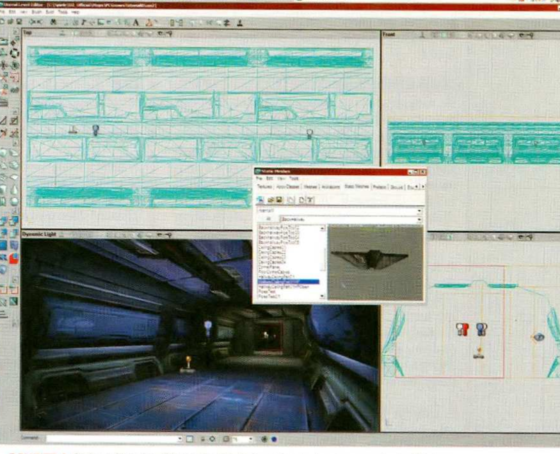
Sie haben Zugriff auf sämtliche Static Meshes, die für **Unreal 2** gebaut wurden – nutzen Sie sie! Den besten Überblick über die Auswahl an Static Meshes bekommen Sie, indem Sie das Spiel komplett durchspielen und sich alle Levels anschließend im Editor ansehen. Der „SolarisPCGames.un2 Level" wurde beispielsweise aus Teilen des Raumschiffs Atlantis, den Janus Labs und dem Sulferon-Level zusammengebaut.

Mover

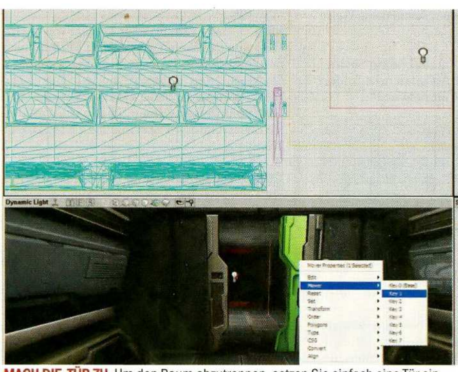
Der Durchgang am Ende des Raumes eignet sich hervorragend für eine Tür. Im „Janus Lab"-Level gibt es eine Tür, die wir für unseren Level stehlen werden.



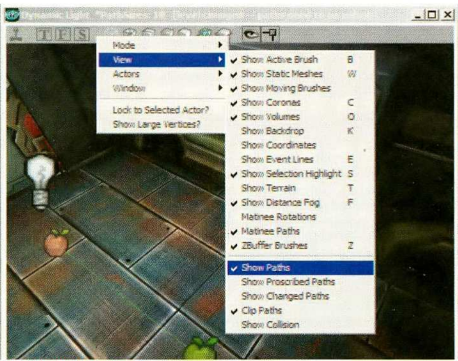
ES WERDE LICHT Hier editieren wir gerade den Radius einer Lichtquelle, die man im Editor anhand der grünen Glühbirne erkennt.



SCHRITT 4 Ordnen Sie die „Static Mesh"-Dekorationen in etwa so wie im Bild an, um anschließend einen detaillierten Raum zu erhalten.



MACH DIE TÜR ZU Um den Raum abzutrennen, setzen Sie einfach eine Tür ein und verpassen ihr die richtige Animation.



JA WO LAUFEN SIE DENN Um der künstlichen Intelligenz der Gegner auf die Sprünge zu helfen, müssen Sie Wegpunkte zur Orientierung platzieren.

Türrahmen

Bevor wir den beweglichen Teil der Tür erstellen, suchen wir einen geeigneten Türrahmen, der den Durchgang visuell etwas aufpeppt. Öffnen Sie im Static Mesh Browser die Datei Janus_M.usx. Suchen Sie in der Doors-Gruppe nach „M09DPlasLabDoor1b". Erzeugen Sie zwei Kopien und passen Sie diese in die Öffnung ein.

Mover erzeugen

1. Die Tür, die wir benutzen werden, trägt den Namen „M09DplasLabDoor1a" und befindet sich ebenfalls in der Doors-Gruppe. Sie können die Tür aber nicht einfach mit dem Static Mesh Browser in den Level einfügen, da Sie damit nur eine statische Verzierung erzeugen würden. Um einen Gegenstand beweglich zu machen, benutzen Sie eine neue Art von Brush: einen Mover.

2. Markieren Sie die Tür im Browser und klicken Sie auf das „Add Mover Brush"-Symbol in der rechten Leiste. Die Tür wird als Mover im Level platziert. In der 3D-Sicht sieht die Tür wie ein normales Static Mesh aus, aber in den Drahtgitteransichten der 2D-Fenster können Sie sehen, dass die Tür violett gefärbt ist.

3. Verschieben Sie die Tür so, dass sie exakt zwischen die Türrahmen passt. Sie müssen dazu die Gittereinstellung auf ein Pixel heruntersetzen.

Die Tür beweglich machen

Sie müssen der Tür mitteilen, in welcher Position sie geschlossen und in welcher Position sie geöffnet ist. Dazu benutzen Sie ein in der Spiele-Animation gebräuchliches Konzept: Keyframes. Jede Position der Tür wird durch einen Keyframe markiert. Die Tür ist standardmäßig geschlossen und befindet sich automatisch in Keyframe 0. Um die geöffnete Position zu bestimmen, benutzen wir Keyframe 1.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Tür. Im Pop-up-Fenster bewegen Sie den Zeiger auf das „Mover"-Untermenü und wählen Key1. Die Tür befindet sich jetzt in Keyframe 1. Um die Position dieses Keyframes zu ändern, schieben Sie die Tür einfach in der Top-Sicht so weit nach unten, bis der Durchgang frei ist.

2. Um die Tür zwischen den Keyframes hin- und herzuschalten, benutzen Sie wieder das Pop-up-Menü. Wählen Sie unter Mover die Einstellung Key0. Die Tür springt ruckartig in ihre Ausgangsposition zurück.

3. Alle Mover sind per Default auf BumpOpenTimed gestellt und öffnen sich deshalb automatisch, wenn der Spieler sie berührt. Kompilieren Sie den Level und spielen Sie ihn. Wenn Sie im Level gegen die Tür laufen, öffnet sie sich für vier Sekunden und schließt sich danach wieder.

4. Dieser Level ist auch als „PCGamesTutorial6.un2" gespeichert. Schauen Sie sich ihn an.

Weiterführende Konzepte

Die Eigenschaften eines Movers verändern Sie in den „Mover"- und „MoverSounds"-Menüs der DefaultProperties. Um die Tür schneller oder langsamer gleiten zu lassen, verändern Sie den MoveTime-Wert. StayOpenTime bestimmt, wie lange die Tür im geöffneten Keyframe verweilt. Wenn sich die Tür durch einen Trigger öffnen soll, stellen Sie im „Object"-Menü den InitialState auf TriggerOpenTimed oder TriggerControl. Schauen Sie sich den SolarisPCGames-Level im Editor an, wenn Sie nach Beispielen für getriggerte Türen suchen.

Gegner und Pickups

Actor Browser

Bisher haben Sie ausschließlich Gegenstände platziert, die im „Plazierungs"-Menü bereits vorbestimmt sind: Light, PlayerStart etc. Um andere Dinge in den Level einzufügen, benutzen Sie den Actor Browser.

1. Öffnen Sie den Actor Browser, indem Sie auf die Schachfigur am oberen Bildschirmrand klicken. Die Actor-Klasse ist zusammengeklappt, also öffnen Sie sie mit einem Klick auf das „+"-Zeichen.

2. Jetzt wird es etwas abenteuerlich. Wir wollen einen Söldner in den Level setzen, müssen ihn aber erst einmal finden! Öffnen Sie das „Pawn"-Menü und kämpfen Sie sich Schritt für Schritt voran: „Actor"->„Pawn"->„LicenseePawn"->„U2Pawn"->„U2PawnBase"->„U2PawnBasic"->„U2PawnAdvanced". Geschafft! In der „U2PawnAdvanced"-Gruppe finden Sie die Klasse „*U2MercJapLight". Markieren Sie den Namen.

3. Sobald eine Klasse markiert ist, können Sie sie wie gewohnt im Level platzieren, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Boden klicken und „Add U2MercJapLight Here" wählen.

4. Speichern Sie den Level und probieren Sie ihn aus. Sie sollten Ihn anschließend mit dem „PCGamesTutorial7.un2" vergleichen.

PathNodes

1. In einem simplen Level wie diesem werden die Gegner keine Schwierigkeiten haben, sich zurechtzufinden. In komplizierten Maps müssen Sie der künstlichen Intelligenz unter die Arme greifen. Sie tun das, indem Sie ein Wegenetz aus PathNodes legen (Add PathNode Here). Der Wegpunkt wird als ein kleiner Apfel dargestellt. Scrollen Sie den Gang runter und platzieren Sie eine weite PathNode, bis der gesamte Level gleichmäßig vernetzt ist.

2. Das Wegenetzwerk muss vom Spiel vorberechnet werden. Sie tun dies mit dem altbekannten „Build All"-Knopf.

3. Um die Pfade im Editor anzuzeigen, benutzen Sie die Anzeigekontrollen der Sichtfenster. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des grauen Fensterrandes (z. B. neben das Joystick-Symbol) und wählen Sie „View"->„Show Paths".

4. Der fertige Level ist unter dem Namen „PCGamesTutorial7.un2" abgespeichert. Schauen Sie sich die Karte doch noch einmal an.

Weiterführende Konzepte

Sie benutzen den Actor Browser, um alle in **Unreal 2** verfügbaren Gegenstände im Level zu platzieren. Hier ist eine kleine Liste von wichtigen Dingen:

Waffen: Actor->Pickup->WeaponPickup->U2WeaponPickup
Munition: Actor->Pickup->Ammo->U2AmmoPickup
Lebens- und Schildenergie: Actor->Pickup->PowerUpPickup
XMP Pickups: Actor->Pickup->WeaponPickup->XMPPickup
XMP Einheiten: Actor->Pawn->StationaryPawn->DeployedUnit

Schlusswort

Übung macht den Meister – das Sprichwort trifft besonders auf eine derartig umfangreiche Materie wie den **Unreal 2**-Editor zu. Wenn Sie Spaß am Level-Design gefunden haben, bilden Sie sich im Internet weiter! www.unrealed.de bietet Ihnen Tutorials zu allen erdenklichen Themen in deutscher Sprache.

SolarisPCGames zeigt ihnen, was Sie mit Geduld und Spucke aus dem Tutorial machen können – studieren Sie die Map im Editor! Der Startkorridor wird Ihnen sicherlich bekannt vorkommen. Matthias hat ihn durch eine Abzweigung erweitert und Kisten, Lichter, Kabel etc. als Verzierung hinzugefügt. Auch der anschließende Raum ist aus der „PCGamesTutorial7"-Karte hervorgegangen. Matthias hat einfach Laborgeräte im Raum platziert und Fenster nach außen eingebaut, die umliegendes Terrain zeigen.

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

ideenhaus muc











"Massive Multiplayer", gleichzeitig mit mehreren Tausend Usern online treffen und spielen.

Das Game zum spielen in Orgs, Teams und auch als Einzelspieler.

30.000 Jahre in der Zukunft, auf dem Planeten Rubi-Ka wütet ein Kampf zwischen dem herrschenden Omni-Tek Konzern und rebellierenden Clans!

www.anarchy-online.de/pcgames

- Jetzt kostenlos online testen! -

FUNCOM





"Game Tip"


"Bestes MMORPG des Jahres"



"Best MMORPG Award"